

Jan Svankmajer : dialogues pour débutants

Christina Stojanova et Jean-Philippe Gravel

Volume 20, numéro 1, hiver 2002

Animation

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/33270ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

ISSN

0820-8921 (imprimé)

1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Stojanova, C. & Gravel, J.-P. (2002). Jan Svankmajer : dialogues pour débutants. *Ciné-Bulles*, 20(1), 44-48.

Jan Svankmajer: dialogues pour débutants

Le monde des spectateurs de cinéma est scindé en deux camps: ceux qui n'ont jamais entendu parler de Jan Svankmajer, et ceux qui ont rencontré son travail, et savent qu'ils ont vu le génie en face.
(The New Yorker)

Filmographie de Jan Svankmajer: (Tous des courts métrages, sauf indication contraire)

- 1964: *Poslední trik pana Schwarcewaldea a pana Edgara* (The Last Trick/le Dernier Tour)
- 1965: *Johann Sebastian Bach: Fantasia G-moll*
- 1965: *Hra s kameny* (A Game with Stones/Un jeu de pierres)
- 1966: *Rakvickarna* (Punch and Judy)
- 1966: *Et Cetera*
- 1967: *Historia Naturae, Suita* (1967)
- 1968: *Zahrada* (The Garden/le Jardin)
- 1968: *Picknick mit Weissmann* (Picnic with Weissman/Un pique-nique avec Weissman)
- 1968: *Byt* (The Apartment/l'Appartement)
- 1969: *Tichy tyden v dome* (A Quiet Week in the House/Semaine tranquille à la maison)
- 1970: *Kostnice* (The Ossuary/Ossuaire)
- 1970: *Don Sanche* (Don Juan)
- 1971: *Zvahlav aneb Saticky Slameného Huberta* (Jabberwocky)
- 1972: *Leonarduv denik* (Leonard's Diary/le Journal de Léonard)
- 1977: *Otrantsky zámek* (The Castle of Otranto/le Château d'Otrante)
- 1981: *Zánik domu Usheru* (The Fall of the House of Usher/la Chute de la maison Usher)

PAR
CHRISTINA STOJANOVA

Le cinéma de Jan Svankmajer a été décrit comme une «sombre alchimie», comme de l'animation «venue du ciel et de l'enfer», comme du «surréalisme magique». Et il a influencé des cinéastes aussi marquants que Terry Gilliam, Tim Burton, ou Angela Carter, pour ne nommer qu'eux. **Jabberwocky** (1977) de Terry Gilliam se réfère directement au film éponyme de Svankmajer (1971), tandis que ses films de Monty Python, et ceux qu'il a faits seul, sont tous plus ou moins ouvertement influencés par le travail du maître, spécialement **Brazil** (1985), **The Adventures of Baron Munchausen** (1988) et **12 Monkeys**. Pour sa part, l'œuvre entière de Tim Burton est certainement obsédée par les récits macabres et l'humour pervers de l'animateur tchèque. **The Nightmare Before Christmas**, que Burton a produit en 1993, y touche sans doute au plus près en mêlant l'animation tactile et l'animation en direct. Toutefois, ses travaux, de sa première animation et de ses premiers longs métrages avec acteurs réels pour Disney, comme le gothique **Frankenweenie** (1984, non distribué par Disney pour avoir été considéré comme «à déconseiller aux jeunes enfants»!), jusqu'à **Batman** (1989), **Edward Scissorhands** (1990), **Mars Attacks!** (1996) et ses films ultérieurs peuvent être regardés à la lumière de l'influence du maître. Aussi, **The Magic Toyshop** (écrit par Angela Carter en 1989, réalisé par David Wheatley) et particulièrement **Alien: Resurrection** (Jean-Pierre Jeunet, 1997) figurent parmi les plus populaires films à avoir fait connaître son nom en Occident. Dans le cadre de cet article, je tenterai de répondre à des questions élémentaires à propos de Jan Svankmajer — notamment d'expliquer pourquoi sa popularité en Occident n'est pas proportionnelle à son influence.

I — Dialogues d'enfance

Jan Svankmajer est né à Prague, en Tchécoslovaquie, en 1934, dans une famille d'étagistes et de couturiers. Dans ses souvenirs autobiographiques, Svankmajer se décrit comme un enfant «constamment aux aguets dans un environnement potentiellement hostile». En 1942, cet enfant sérieusement introverti, nerveux, maigre et maladif, reçoit pour Noël un théâtre de marionnettes, lequel aura une influence décisive sur son développement ultérieur, tout comme l'occupation nazie de Prague en 1938 et, 10 ans plus tard, l'établissement meurtrier d'un régime communiste d'inspiration soviétique. Ce qui explique son intérêt tenace pour les passions de l'enfance: intenses, cachées, et loin d'être innocentes! Comme il l'explique lui-même: «J'aime dialoguer avec ma propre enfance. L'enfance est mon *alter ego*.» Ce «dialogue» est particulièrement vif dans ses deux films qui s'inspirent librement du cycle d'**Alice au pays des merveilles** de Lewis Carroll: **Jabberwocky** (1971) et le long métrage **Alice** (1987). Parmi d'autres films illustrant les pulsions parfois destructrices de l'enfance, on compte aussi **Down to the Cellar** (1982), qui annonce **Alice** et **Otik** (2001), son dernier long métrage, qui explore plus avant les facettes brutales de l'héroïne bien connue de Carroll. Comme résultat de l'alchimie visuelle de Svankmajer, qui matérialise jusqu'à la nausée le sous-monde des fantasmes infantiles, nous assistons à une explosion d'insinuations sadiques et hautement chargées d'érotisme, déchirant avec force le mince voile narratif d'un récit infantile autrement innocent. Une démarche que Michael O'Pray, important spécialiste de Svankmajer, résume en ces termes: «Le monde de Svankmajer est hautement semblable à celui des enfants. Son travail persiste à exprimer un scepticisme et un pessimisme profonds envers le monde adulte et ses conventions — ce qui est à prévoir d'un authentique surréaliste¹.»

1. *Monthly Film Bulletin*, n° 630, juillet 1986, p. 220-221.

II — Dialogues impossibles

De 1954 à 1958, Svankmajer est formé à la section marionnettes de l'Académie des arts de scène à Prague. Sous l'influence du surréalisme tchèque des années 1930, il s'éloigne de l'école tchèque de l'animation grand public, associée aux noms de Jiri Trnka, Karel Zeman et Bretislav Pojar. Son premier court métrage, **The Last Trick** (1964), mêle poupées et animation image par image pour raconter l'étrange histoire de deux magiciens qui tentent de se surpasser mutuellement avec des tours bizarres. Finalement, leur rivalité les pousse à se démembrer cruellement: scène de duel qui, avec son escalade insensée dans la violence, se répète presque littéralement dans le combat entre le roi Arthur et le chevalier noir dans le très connu **Monty Python and the Holy Grail** (1975).



Alice (Photo: Collection Cinémathèque québécoise)

Dès ses premiers films, Svankmajer s'entête à exprimer son mépris explicite pour toute forme d'autorité, passée ou présente. Dans un État totalitaire, une telle attitude attire bien des problèmes et plusieurs de ses films sont bannis ou retirés de la circulation. Afin de tourner le scénario de **Food**, prêt depuis 1970, Svankmajer devra attendre jusqu'en 1991. Et, même si l'on peut comprendre le bannissement de **Food** par le cannibalisme glouton de son final — où d'élégants patrons bourgeois dans un restaurant huppé dévorent les plus précieuses parties de leur corps sous un languissant tango² — il est plus délicat de saisir la raison du censeur derrière l'étrange distribution, dans une première édition de seulement cinq exemplaires, du premier livre de Svankmajer, **Touch and Imagination** (1994). Malgré les changements survenus au cours des 10 dernières années dans sa Bohême natale à la suite de la «Révolution de velours», la plus récente édition de **L'Encyclopédie de l'art tchèque** relègue son œuvre à une simple note en bas de page. Aussi, dans **Virile Games** (1988) et surtout dans **The Death of Stalinism in Bohemia** (1990), Svankmajer abandonne son style habituellement allégorique pour attaquer directement le système totalitaire. Autant celui qui venait tout juste d'être éliminé que le «totalitarisme à venir». Comme l'explique Michael O'Pray: «La densité des premiers films maniéristes et le surréalisme gothique de sa période centrale ont été récemment remplacés par des typologies beaucoup plus ancrées socialement: des footballeurs (dans **Virile Games**) aux politiciens de **Death of Stalinism**, auxquels manque la résonance de ses marionnettes et autres êtres imaginaires³.»

Certes, le cinéaste aura temporairement sacrifié la richesse de sa symbolique visuelle pour créer, comme l'indique le sous-titre de **The Death of Stalinism**, des «films d'agit-prop» — soit un travail consciemment propagandiste qui présente les icônes du stalinisme (affiches, journaux, chansons d'époque) comme le système ultime des signes et des images du totalitarisme. Ainsi Svankmajer livre-t-il un avertissement formel contre la jubilation prématurée de certains face à la chute du communisme: la «Révolution de velours» n'est qu'un leurre esthétique, une opération cosmétique semblable aux proclamations futiles de la propagande d'autrefois quand elle célébrait le «changement radical», la «réforme» et la «pérestroïka». Des clameurs douloureusement familières à l'histoire d'après-guerre des Tchèques et de bien d'autres peuples est-européens! La lutte contre le stalinisme est encore à venir, clame Svankmajer, et son enjeu se trouvera dans la conscience des gens. Le totalitarisme, poursuit-il, «solicite nos plus bas instincts», et aussi longtemps que ces

2. Une scène, pensons-nous, beaucoup plus évocatrice que l'interprétation sensationnaliste du cannibalisme par Peter Greenaway dans **The Cook, the Thief, His Wife and Her Lover** (1989).

3. **Sight and Sound**, septembre 1992, p. 64.

- 1982: *Možnosti dialogu (Dimensions of Dialogue/Dimensions du dialogue)*
- 1983: *Kyvadlo, jáma a nadeje (The Pit, the Pendulum and Hope/le Trou, le pendule et l'espoir)*
- 1983: *Do pivnice (Down to the Cellar/Dans la cave)*
- 1988: *Neco z Alenky (Alice) (lm)*
- 1988: *Muzné hry (Virile Games/Jeux Virils)*
- 1988: *Another Kind of Love (Un autre genre d'amour)*
- 1989: *Tma/Svetlo/Tma (Darkness-Light-Darkness/Clair-Noir-Clair)*
- 1989: *Meat Love*
- 1989: *Flora*
- 1989: *Animated Self-Portraits (Autoportraits animés)*
- 1990: *The Death of Stalinism in Bohemia (la Mort du stalinisme en Bohême)*
- 1992: *Jídlo (Food)*
- 1994: *Faust (lm)*
- 1996: *Spiklenci slasti (The Conspirators of Pleasure/les Conspirateurs du plaisir)*
- 2000: *Otesánek (Little Otik) (lm)*

bas instincts persisteront, il existera toujours du totalitarisme sous une forme ou une autre (le sport de **Virile Games**, par exemple). Les poupées miniatures qui émergent de la rembourrure de la «poupée-mère» de **Jabberwocky** font résonner une cruauté infantile et une violence rituelle qui semble presque joyeuse comparativement aux entrailles sanglantes de Staline, qui conjurent de bien plus sinistres prédictions non seulement pour les Européens de l'Est, mais pour le monde entier.

III — Dialogues et mythes

Cette attaque directe au totalitarisme, en fait, résume les charges systématiques de Svankmajer contre d'autres tabous idéologiques et culturels, pratiquées dès ses premières œuvres. De concert avec la sexualité et le sadisme infantiles, la glotonnerie et le cannibalisme, Svankmajer a toujours exprimé son désenchantement profond envers ce qu'il appelle le «mythe du progrès et de la civilisation», prenant ce mythe à bras le corps dès 1966 dans **Et Cetera**. En visionnant cette miniature brillante avec des chefs-d'œuvre plus récents tels que **Dimensions of Dialogue** (1982) ou **Darkness-Light-Darkness** (1989), on ne peut qu'évoquer ces paroles de Svankmajer disant que «l'humanisme ne peut actuellement advenir que sur les vestiges de la tradition». Les trois segments d'**Et Cetera**, «Ailes», «Fouet» et «Maison», présentent des dessins simples, bidimensionnels, où la mise en scène expose les limites de l'initiative humaine et la futilité du progrès, du moment où le résultat ultime de l'action des personnages n'est qu'un retour à la case départ. La fonction formatrice de mythes de chaque récit est portée par une structure bipolaire: homme-oiseau, homme-bête, homme-maison. En dépit des progrès évidents de la technologie qui permet à l'homme de voler (déployée par chaque nouvelle des trois paires d'ailes), le personnage de la première miniature («Ailes»), sorte d'Icare moderne, ne peut voler que d'une chaise à une autre, située tout près, comme s'il ne pouvait concevoir d'autre endroit où aller, et l'action se répète *ad infinitum*. Seconde miniature («Fouet»): un homme flagelle un animal semblable à une chèvre ou un satyre pour qu'il prenne des poses de plus en plus lascives, jusqu'à ce que l'animal se métamorphose graduellement en être humain, pendant que l'humain régresse à l'état de bête. Le cycle reprend de nouveau, les places s'invertissent sans cesse... Troisième miniature («Maison»): un homme se trace dans le décor le contour d'une maison mais, quoi qu'il fasse, il ne peut y entrer, restant à l'extérieur de son tracé. Il dessine une autre maison, cette fois autour de lui mais, quoi qu'il tente, il ne peut en sortir. L'action, illustration névrotique du mythe de l'éternel retour, se répète également *ad infinitum*.

Le même problème est abordé de façon plus sophistiquée en utilisant diverses techniques d'animation tridimensionnelle — objets animés et sculptures d'argile — dans **Dimensions of Dialogue** (1982), une œuvre centrale au corpus de Svankmajer. Il s'agit également d'un triptyque, dont les segments ne suivent pas le dispositif circulaire d'**Et Cetera** mais une trajectoire dialectique en trois étapes: action, réaction, résultat (ou «thèse, antithèse, synthèse»). Cette géométrie de la transformation sert une économie narrative hautement productive du moment où elle s'enracine fortement dans notre inconscient collectif (en termes jungiens s'entend), et s'associe aux archétypes et *patterns* de transformations qui ont été étudiés de près tant par les alchimistes que les numérologues. La première partie, «l'éternel dialogue», illustre un tournoi entre des têtes à forme humaine, mais élégamment sculptées avec divers légumes de manière à reproduire les célèbres portraits de Giuseppe Arcimboldo (1527-1593), et d'outils quotidiens. Toutes deux se dévorent et se mélangent en crachant chaque fois une version simplifiée d'elles-mêmes jusqu'à ce que la matière crachée devienne l'image d'un humain, qui à son tour régurgite mécaniquement des reproductions identiques de lui-même. Nous ne sommes pas loin d'une déconstruction ironique du mythe de la création: Dieu n'a-t-il pas créé l'homme dans la terre, à son image? La seconde partie, «Dialogue passionnel», déconstruit le mythe de l'amour romantique. Deux figures d'argile, mâle et femelle, se faisant face devant une table de bois, surmontent graduellement leur timidité et engagent un échange de plus en plus passionné. Finalement, leur masse se confond en une seule. Mais, une fois séparés, ils sont froids et hostiles: l'excédent de matière (rappelant un enfant ou un cœur brisé) qui reste sur la table une fois la passion disparue devient l'enjeu d'une dispute amère sur fond de rupture communicationnelle. Le troisième segment, «l'épuisement du dialogue», exploite la fragilité de la communication humaine en abordant le mythe politiquement et idéologiquement chargé du «discours éclairé» — évocation d'autant plus inquiétante que les

têtes en question sont pourvues d'yeux à ressemblance humaine. Tout va bien aussi longtemps que les règles du dialogue sont respectées: lorsqu'une tête, tirant la langue, découvre une brosse à dents, la seconde la couvre adéquatement de dentifrice; lorsque l'autre émet une tranche de pain, la première y étend du beurre; lorsqu'une tête fait jaillir une chaussure, la seconde la pourvoit de lacets. Mais le chaos survient lorsque ces gestes habituels se dérèglent: du beurre est tartiné sur une chaussure, des lacets s'attachent autour de tubes de pâte dentifrice, deux taille-crayons tentent de «s'aiguiser» mutuellement. «Comme toujours, l'art de Svankmajer demeure rien moins que remarquable, insufflant même aux objets les plus quotidiens une existence propre, étrange et inquiétante, et la collision féroce des objets à l'épisode final s'exécute avec un flair typiquement surréaliste pour l'absurde cauchemardesque, l'incompatibilité visuelle et la conceptualité choquante⁴.»



Dimensions of Dialogue
(Photo: Collection
Cinémathèque québécoise)

IV — Dialogues surréels

«Ça semble bien mignon, mais plutôt difficile à comprendre!»
(Alice à propos du poème *Jabberwocky*, *Through the Looking Glass*)

La plupart d'entre nous répéterions probablement ce commentaire d'Alice en discutant des films de Svankmajer. Bien que, comme elle, nous serions réticents à «reconnaître, même pour nous-mêmes, que nous n'arrivons pas à en tirer quelque chose». Comme le poème *Jabberwocky*, le travail diabolique de Svankmajer semble «remplir nos têtes d'idées, sans que nous sachions exactement lesquelles». Mais tel est, après tout, le but du surréalisme, avec son esthétique portée au freudisme: défier et provoquer l'imagination du spectateur (ou lecteur) en le «branchant» directement dans l'inconscient de l'artiste. Tout comme l'aïeul légendaire du cinéma fantasmagorique, Georges Méliès, Svankmajer «partage son studio avec une horde démoniaque»⁵, où les bêtes sont les seules créatures vraiment vivantes, bien que, pour symboliser la vie ou l'espoir, elles soient quelque peu sinistres, voire repoussantes (un cafard dans *The Last Trick*, un cochon d'Inde dans *Punch and Judy* (1966), un chat noir dans *Jabberwocky*). En fait, le contraste entre les objets ou les collages faits par la main humaine (tous en un état plus ou moins avancé de détérioration) et la présence animale laissent à penser qu'ils sont utilisés en qualité d'«artefacts surréalistes, niant toute motivation psychologique», toute causalité dans le développement narratif. Ils sont aussi utilisés comme l'expression d'une suprême indifférence au sort de l'humanité et, par là, comme les porte-parole d'un scénario plus grand qui souligne les instincts destructeurs des marionnettes du cinéaste.

Ce «scénario plus grand» qui se rattache au «sort de l'humanité» pourrait se définir comme une lutte, vouée à l'échec, contre l'abjection. Une abjection que la sémiologue et psychanalyste Julia Kristeva a décrit comme un état transcendant et primordial de dégoût de soi, de haine et de négation de soi, pour interpréter l'histoire de la civilisation occidentale à la manière d'une suite de combats, généralement ratés, pour humaniser, naturaliser ou embellir l'effet de l'abjection. Les films de Svankmajer dévoilent sans aucune pitié l'hypocrisie et la futilité de ces tentatives en révélant la nature asociale, essentiellement biologique, de l'abjection.

4. PENTLEY, Julian, *Monthly Film Bulletin*, n° 630, juillet 1986, p. 222-223.

5. *Ibid.*, p. 223.

Sur le plan formel, l'échec de ces tentatives d'humanisation s'illustre littéralement par une descente dans les voûtes sinistres du subconscient. Ce voyage peut prendre la forme métonymique du labyrinthe (**Jabberwocky**) ou de voyages en des lieux étrangement inquiétants — sous-sols, ossuaires, châteaux de **Down the Cellar, Ossuary** (1970), **The Castle of Otranto** (1979), **The Fall of the House of Usher** (1980) —, ou encore par l'ouverture d'objets repoussants, généralement tabous, tels que des cercueils (**Punch and Judy**). La métaphore la plus fréquente étant la révélation littérale du contenu choquant des entrailles des personnages — le contenu de leur moi profond, pour ainsi dire — en les éviscérant, en les faisant vomir et cracher (opération qui aboutit normalement à la reproduction d'une figure identique d'un personnage généralement abominable) ou dans l'accumulation hétéroclite d'objets qui interpellent de façon généralement déplaisante notre «mémoire tactile» (**The Fall of the House of Usher, The Pendulum, the Pit and Hope** (1983), **Dimensions of Dialogue**).

Quant au contenu, Svankmajer défie les mythes et légendes qui expriment la victoire de l'humanité sur les forces du mal. Parmi ses cibles favorites se trouve le mythe de la création, particulièrement dans **Darkness-Light-Darkness**, où nous assistons à l'auto-assemblage d'une créature à partir de membres faits d'argile, très expressifs (doigts pourvus d'yeux, oreilles volantes, pénis à l'impatience agressive), sachant d'emblée que l'entité émergente est vouée à la désintégration. En effet, trop grosse et maladroite, la créature humaine se trouve piégée dans une chambre minuscule dont le seul lien avec le monde civilisé réside en sa capacité d'éteindre et d'allumer une ampoule électrique...

Little Otik⁶ (2001) — titre dont la traduction littérale du tchèque serait «le petit consolateur» — est la dernière création à avoir émergé du «cabinet du Dr. Svankmajer». Et le film déconstruit plus avant le mythe de la création de concert avec celui de la «maternité sacrificielle», en exposant leur futilité et leur folie respectives. Inspiré d'un conte de fées bien connu, le film raconte comment un couple stérile adopte pour bébé une souche d'arbre — une souche qui croîtra jusqu'à devenir un énorme monstre dévorateur, qui mangera le chat et le facteur. Enfermé dans la cave, Otik devient le protégé d'Alzbetka — diminutif tchèque d'Alice —, une fillette d'une précocité terrifiante, qui par ailleurs affectionne les catalogues de dysfonctions sexuelles et repousse les avances d'un octogénaire pédophile. Le film semble comprendre une somme d'autoréférences à l'univers de Svankmajer.

Quant à elle, la légende de Faust doit avoir un sens particulier pour Svankmajer, car elle contient la clé de son processus créatif. Au contraire de Marlowe et du héros tragique de Goethe, le Maître est à la fois Faust et Méphisto, Dieu créateur et Belzébuth destructeur, sur le champ de bataille que constitue son œuvre. Une lutte qui cependant n'est ni épique ni tragique: son pathos est distordu et ridiculisé, car il enduit une autre couche de sens, inspirée par des interprétations naïves comme dans **The Golem** ou **The Student of Prague**. D'après la légende, le Golem serait une statue d'argile rendue vivante par Rabbi Loew dans la Prague du XVI^e siècle afin de sauver les Juifs de la persécution brutale des chefs de la cité. Dans le film du même nom, le Golem est ensuite retrouvé dans les décombres d'une vieille synagogue et revient à la vie, grâce à un marchand d'antiquités, afin de servir d'esclave. Tombant finalement amoureux de la femme du commerçant, le Golem se lance dans un terrible carnage lorsque son amour s'avère non réciproque... Quant à **l'Étudiant de Prague**, il existe deux versions cinématographiques (toutes deux allemandes) du roman d'Hanns Nainz Ewers: un film préexpressionniste signé Paul Wegener, et un film expressionniste de 1926, signé Herik Galeen, où Conrad Veidt incarne Baldwin, l'étudiant qui fait un pacte avec le diable dans le but de gagner la fortune qui conquerra l'amour de sa belle. La scène finale, terrible, nous le montre tentant de tuer sa propre réflexion... pour en fait s'assassiner lui-même.

Dans tous les cas, ce que les exégètes et biographes de Svankmajer manquent d'interpréter réside en l'énorme influence exercée sur le Maître par sa ville natale, Prague. Prague, ville d'un Baroque aux roses joues, mais aussi ville du sinistrement élégant Art Nouveau; ville de l'absurdité sombre des romans de Kafka et de l'hilarant **Bon Soldat Svekj**... Ville — qui est encore la seule au monde à disposer d'un musée sur la torture médiévale —, où le sinistre et le ridicule prospèrent — et évoluent — dans une unique et surréelle coexistence avec le sublime, comme dans les films de Jan Svankmajer. ■

Traduit de l'anglais par Jean-Philippe Gravel

6. L'auteur tient à remercier le Conseil des arts du Canada pour lui avoir accordé une bourse de voyage qui lui a permis d'assister au Festival de Karlovy-Vary, où ce film était présenté.