



HAL
open science

Les effigies informes dans l'œuvre de Jan Švankmajer

Henri Garric

► **To cite this version:**

Henri Garric. Les effigies informes dans l'œuvre de Jan Švankmajer. Otrante : art et littérature fantastiques, 2022, n° 52. hal-04503962

HAL Id: hal-04503962

<https://hal.science/hal-04503962>

Submitted on 14 Mar 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

La version jointe est une version de travail préparatoire de l'article publié dans

OTRANTE. ART ET LITTÉRATURE FANTASTIQUES. EFFIGIES FANTASTIQUES D'EUROPE CENTRALE, Editions Kimé, 2022.

EFFIGIES INFORMES DANS L'ŒUVRE DE JAN ŠVANKMAJER

Henri GARRIC - CPTC

Jan Švankmajer est considéré aujourd'hui comme une icône du cinéma d'animation et du cinéma fantaisiste contemporain, adulé aussi bien par Terry Gilliam, Tim Burton, les frères Quay, qui lui ont consacré un documentaire-hommage¹, ou encore Peter Greenaway et la romancière Angela Carter². Vieux sage, il apparaît au milieu de plus jeunes animateurs et animatrices essentiellement anglo-saxons (Candy Kugel, Sally Cruikshank, Bill Plympton) rassemblés par David Ehrlich dans les *Animated Self-Portraits* (1989). De ce point de vue, on peut naturellement considérer qu'il joue un rôle central dans le cinéma d'animation fantastique et qu'il doit forcément figurer dans un volume sur les effigies fantastiques. Cependant, cette reconnaissance ferait presque oublier l'origine de ces images : particulièrement célébrés par les animateurs américains, ses films sont présentés au milieu de ceux des frères Fleischer, de Disney, de Norman McLaren, des studios Aardman, dans le livre de Dick Tomasovic *Le Corps en abîme*³, soulignant l'importance de sa contribution à l'animation de figurines toujours placées aux frontières de l'animation et de la mort. En faisant de Švankmajer le représentant d'un imaginaire nocturne universel, qui rencontre les cauchemars des *baby-boomers* américains, on oublie qu'il plonge ses racines dans des terreurs très personnelles (que nous n'aborderons pas ici mais qui ont à voir avec une jeunesse passée sous un régime autoritaire et avec une création rencontrant la violence de l'histoire et de la dictature) et avec une tradition culturelle très particulière.

DE L'ABSTRACTION AUX EFFIGIES

Toute une partie de l'œuvre de Švankmajer pourrait apparaître comme une œuvre abstraite. Son obsession pour la matière l'entraîne souvent à vider la scène de tout personnage pour fixer sa caméra sur le décor et aller y chercher le grain des murs, les anfractuosités des écorces, les fissures du plafond. Ainsi, un de ses premiers courts-métrages, *Johann Sebastian Bach : Fantasy in G Minor (Johann Sebastian Bach : Fantasia G-moll, 1965)*, après avoir suivi un homme jusqu'à la tribune d'orgue où il commence à jouer la *Fantaisie en sol mineur* de Bach, fait disparaître toute figure, humaine ou animale. Il associe des plans rapprochés, voire très rapprochés de murs, de serrures, de porte, il suit sur le mur une courbe sinusoïdale dessinée à la craie ; puis des trous se creusent dans le mur, des tâches s'animent, des formes apparaissent, mais il s'agit à chaque fois de formes géométriques, abstraites, même quand l'une semble caresser l'autre. Le film accumule ainsi pendant une dizaine de minutes des images des lieux

¹ Stephen et Timothy Quay, « The Cabinet of Jan Švankmajer » [1984], dans *Phantom Museum. The Short Films of the Quay Brothers*, New York : Zeitgeist Films, 2007.

² Sur l'écriture de « Alice in Prague or The Curious Room » d'Angela Carter et l'hommage rendu à Jan Švankmajer, voir Martine HENNARD DUTHEIL DE LA ROCHERE, « From the Bloody Chamber to the *Cabinet de curiosités*. Angela Carter's Curious Alice through the Looking Glass », *Marvels & Tales*, vol. 30, n° 2, automne 2016, pp. 284-308.

³ Dick Tomasovic, *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Aix-en-Provence : Rouge Profond, 2006.

sans jamais céder à la tentation d'une symbolisation quelle qu'elle soit ou d'une analogie qui, par anamorphose, suggérerait une figure. Le titre l'indique clairement : il s'agit de suivre le mouvement de la musique sans jamais quitter son abstraction. On entre ainsi dans un cinéma qui semble refuser les effigies.

On retrouvera ce procédé abstrait d'animation plus tard dans l'œuvre de Švankmajer avec l'adaptation de *La Chute de la maison Usher* (*Zánik domu Usherů*, 1980) d'Edgar Allan Poe. Là encore, la caméra ne présente que des éléments du décor : la terre, les murs, les portes, etc. Elle scrute ainsi les détails de la matière : elle plonge dans la boue et les flaques autour de la maison ; elle glisse le long des murs lépreux, examinant longuement les fissures ; elle se colle contre le dossier d'une chaise dont elle ne laisse apparaître qu'une volute ; elle insiste sur les nœuds d'une vieille racine ou sur les lichens des pierres du mur. Bref, elle ouvre sur un univers radicalement vidé de ses habitants. Cependant, la bande-son diffère nettement de celle de *Johann Sebastian Bach : Fantasy in G Minor* : une voix lit *in extenso* la nouvelle de Poe traduite en tchèque. Ainsi, si la matière du film est abstraite, c'est pour présenter en creux des figures qui hantent la maison Usher. L'ouverture du film est à ce titre significatif : alors que la voix raconte l'arrivée du narrateur devant la maison Usher, la caméra se concentre sur la boue où apparaissent les empreintes de fers à cheval. Le montage permet de ne faire apparaître que le creux laissé par le cheval, comme si un sabot fantôme passait sans qu'on voie autre chose que son absence. Le film multipliera ces trucages destinés à laisser voir ces présences négatives : le cercueil de Madeline se déplace seul jusqu'à son caveau ; la chaise d'Usher, vide, se balance de façon languissante, pendant que le frère attend le retour de sa sœur ; une caméra subjective suggère le mouvement de la revenante, remontant les escaliers, traversant la forêt, du caveau jusqu'à la chambre d'Usher. La première apparition des effigies fantastiques dans le cinéma de Švankmajer, la plus tendue et la plus proche de son exigence formelle-abstraite, se fait ainsi sous la forme d'une absence-présence.

Cette porte d'entrée est essentielle pour comprendre le point de vue de Švankmajer. Bien que son cinéma propose régulièrement des acteurs ou actrices en chair et en os, il ne cherche presque jamais à filmer le vivant en tant que tel, mais l'aborde toujours par un biais négatif. Ce qui l'intéresse c'est le moment où l'effigie prend forme et mouvement au sein de la matière ou quand elle retourne à la matière. C'est ce qui explique son glissement régulier vers l'image abstraite : pour afficher la matière en tant que telle, les amas de boue, les copeaux de bois, les tas de pierres, les taches de moisissures, les auréoles humides, sont bien plus efficaces que les êtres humains.

C'est de cette façon que Švankmajer se rattache aux figures habituelles de l'effigie fantastique. En proposant des substituts de la figure humaine, il reste proche de son exigence matérialiste. Ces pseudos-personnages présentent, derrière l'apparente diversité de leurs formes et de leurs matières, le même rapport commun à la matière informée / informe. On peut en compter les espèces pour voir comment la dialectique s'y reconduit à chaque fois. L'effigie est d'abord marionnette (c'est de ce milieu que vient l'artiste⁴) : *Le Dernier Truc de Monsieur Schwarzwald et Monsieur Edgar* (*Poslední trik pana Schwarcewalldea a pana Edgara*, 1964) met en scène deux magiciens joués par deux marionnettistes qui ont coiffé des grands masques de bois ; *La Fabrique des petits cercueils* (*Rakvičkárna*, 1966) reprend des personnages traditionnels du théâtre de marionnettes à main, probablement Pulcinella et Arlequin ; *Don Juan* (*Don Šajn*, 1970) présente de grandes marionnettes à fil ; dans *La Leçon de Faust* (*Lekce Faust*, 1994), enfin, les personnages sont à plusieurs reprises incarnés, même si ce n'est pas

⁴ Jan Švankmajer débute au théâtre des masques et au théâtre noir (Černé divadlo) puis à la Lanterne magique des frères Radok ; voir Charles Jodoin-Keaton, *Jan Švankmajer. Un surréalisme animé*, Aix-en-Provence : Rouge profond, 2011, p. 25.

systématique, par des marionnettes à fils⁵. Dans chacun de ces films, la nature matérielle des effigies est affichée explicitement : le premier commence quand un marionnettiste pose le grand masque sur sa tête ; le deuxième quand il enfle les marionnettes sur ses mains ; le troisième, enfin, anime les marionnettes en laissant apercevoir, au-dessus de leurs têtes, les fils et la croix d'attelle. Pour autant, la dénonciation de l'illusionnisme n'empêche pas de jouer avec l'illusion : dans *Le Dernier Truc*..., les magiciens ouvrent régulièrement leur tête et, au lieu d'y voir apparaître la tête du marionnettiste qui les porte, on y trouve caché un mécanisme d'engrenages destructeurs, un violon, puis deux violons, une trompette, etc.

Le jeu sur la matière est donc particulièrement important. Il articule en effet les deux dimensions, comique et inquiétante, qui caractérisent cet art selon Otakar Zich :

Les marionnettes peuvent être perçues soit comme des êtres vivants soit comme des poupées sans vie. Comme nous ne pouvons les percevoir que d'une seule façon en même temps, nous sommes confrontés à deux positions possibles : a) nous percevons les marionnettes comme des poupées et nous soulignons leur caractère inanimé. [...] Dans ce cas, nous ne pouvons pas prendre au sérieux leur discours ou leur mouvement et donc, nous les trouvons comiques ou grotesques [...] b) ou bien, nous pouvons concevoir les marionnettes comme si elles étaient des êtres vivants en soulignant les expressions vivantes, leurs mouvements et leur discours et nous les prenons pour réelles. Notre conscience que les marionnettes ne sont pas vivantes s'estompe, et nous avons le sentiment de quelque chose d'inexplicable, énigmatique et fascinant⁶.

Dans *La Fabrique des petits cercueils*, la logique du coup de bâton qui accompagne les combats est bien une façon de ramener les têtes de bois à leur dimension matérielle : le son puissant du coup donné sur la tête, souligné par un bruitage très artificiel, rappelle qu'il ne s'agit que d'un jeu – le retour à la caboche favorise la distanciation comique où le mouvement du corps du personnage se trouve interrompu par la dure raideur du bois dans lequel il est taillé. Pourtant, la mort rode dans cette histoire, qui tourne autour du cercueil où se retrouvent l'une ou l'autre des marionnettes, avec multiplication de figures de squelettes, cierges lugubres. Les marionnettes apparaissent à ces moments comme des effigies hiératiques qui peuvent devenir terrifiante. C'est sans doute plus encore le cas dans *Don Juan* ou dans *La Leçon de Faust* où Švankmajer présente des marionnettes immenses, hiératiques qui dominent Faust de toute leur hauteur, majestueuses et effrayantes. Les figures tirées de la légende ancienne s'apparentent aux mannequins de cire rêvés par Maeterlinck quand il écrit :

Il est difficile de prévoir par quel ensemble d'être privés de vie il faudrait remplacer l'homme sur la scène, mais il semble que les étranges impressions éprouvées dans les galeries de figures de cire, par exemple, auraient pu nous mettre, depuis longtemps sur la trace d'un art mort ou nouveau.⁷

Cependant, c'est moins dans cette direction que Švankmajer creuse la dimension inquiétante de la marionnette. Ce qui l'intéresse surtout, dans sa matérialité vivante, c'est qu'elle ramène à la destructibilité du bois : dans la grande bataille finale de *La Fabrique*..., les têtes sont criblées de clous ; l'une se voit fendue en deux, l'autre voit son nez découpé. On retrouvera ce procédé dans le *Don Juan* : le méchant homme larde son père de coups d'épée, rayant la surface du

⁵ De ce point de vue, nous avons là une première manifestation d'une inflexion culturelle tchèque qui rattache l'œuvre non seulement à la formation de l'auteur mais à une longue implantation du théâtre de marionnettes en Europe centrale.

⁶ Otakar ZICH « *Drobné umění výtvarné snahy* » (1923), cité dans Steve TILLIS, *Towards an Aesthetics of the puppets : Puppetry as a theatrical art*, Wesport : Greenwood Press, 1992, p. 54. Je traduis de la traduction anglaise : « The puppet may be perceived either as living people or as lifeless dolls. Since we can perceive them only one way at a time, we are faced with two possibilities : a) We perceive the puppets as dolls [and] stress their inanimate character. [...] In that case, we cannot take seriously their speech or their movements... hence, we find them comical and grotesque. [...] b) [Or] we may conceive of the puppets as if they were living beings by emphasizing their lifelike expressions, their movements and speech, and taking them as real. Our awareness that the puppets are not alive recedes, and we get the feeling of something inexplicable, enigmatic, and astounding. »

⁷ Maurice MAETERLINCK, « Menus propos », dans Maurice Maeterlinck, *Œuvres, 1. Le Réveil de l'âme. Poésies et essais*, Paul GORCEIX, Ed., Bruxelles : Complexe, 1999, p. 462.

visage en bois et surtout, quand il se bat avec le père de Dona Maria, il découpe purement et simplement le visage laissant la place à une surface blanche de bois, qui va du chapeau du vieillard à sa barbe. La figure terrifiante du commandeur se présente ainsi comme une effigie mi-vivante (c'est un homme) mi-morte (c'est un beau de bois découpé) ramenée à l'inquiétante étrangeté de ce blanc vide.

On retrouve cette oscillation dans un deuxième type d'effigies, très répandu, constitué par les costumes vides. *Pique-nique avec Weissmann* (*Picknick mit Weissman*, 1969) s'appuie sur le principe de mise en scène que nous avons vu à l'œuvre dans *La Chute de la maison Usher* : le film s'ouvre sur une scène de pique-nique, avec une table entourée de chaises, une sorte de canapé, mais pas de personnage humain – les cartes de tarot sur la table se retournent seules, comme si un fantôme les tirait. Cependant, une figure apparaît sur le canapé : il s'agit d'un vêtement (un pantalon et une chemise, la chemise étant maintenue par un cintre). Le pantalon, pour se mettre à l'aise, se croise les jambes. Un peu plus tard, la chemise attrape des prunes, qui sont disposées dans une assiette posée sur le sol. Les prunes remontent à travers la manche ; à chaque prune « avalée », le crochet du cintre tourne, comme une tête, puis un noyau redescend par le cintre, comme si la prune avait été mangée. On retrouve le procédé deux années plus tard dans *Jabberwocky ou les vêtements de paille d'Hubert Paglia* (*Žvahlav aneb šatičky slaměného Huberta*, 1971), qui évoque l'animation du vêtement dans son titre même⁸. Un costume de marin, avec son canotier, sort d'une armoire et se livre à différents jeux qui pourraient être celui d'un enfant, notamment sur un cheval de bois. À l'évidence, le procédé provoque dans un premier temps un effet comique : Bergson remarque dans *Le Rire* combien la réduction d'un être humain à son vêtement suppose une projection du mécanique sur le vivant, tant « il est facile à un vêtement de devenir ridicule »⁹. Si Bergson pense plus aux effets de décalage entre le vêtement et celui qui le porte et aux effets notamment de désuétude, il est évident que le vêtement sans le corps accentue la raideur. On pense à ce propos au gag qu'on trouve au début de *Safety Last* (1923) d'Harold Lloyd : Harold et son ami Bill entendent arriver leur logeuse qui vient leur réclamer le loyer. Ils endossent leurs manteaux et sautent vers les patères pour se pendre littéralement au mur. Ils disparaissent alors sous les manteaux qui les cachent et ne font plus qu'un avec leurs corps. Ce n'est pas exactement ce qui est arrivé à Weissman dont on comprend le terrible destin à la fin du film : il était enfermé pendant tout ce temps dans l'armoire, bâillonné et ficelé. Dans les dernières images, l'armoire s'ouvre et le corps roule dans le trou qui a été creusé pendant le pique-nique et qui sera sa tombe. On ne peut dire plus directement la disparition à laquelle est soumis le corps. L'année même du coup qui voit les chars soviétiques reprendre leur liberté aux Tchécoslovaques du printemps de Prague, on ne peut dire plus explicitement que des corps disparaissent : le vêtement animé, d'abord comique, présente ainsi le vide terrifiant d'une absence mortifère.

Cependant, c'est peut-être surtout dans la rencontre des corps vivants et des figures figées que Švankmajer touche au plus près de l'articulation du mouvement et de la destruction. On s'en aperçoit dès *La Fabrique des petits cercueils* où les deux marionnettes se disputent un être bien vivant, un cochon d'Inde que les deux personnages choient, caressent, et nourrissent. L'étrangeté du film provient de la rencontre entre la raideur de ces deux bouts de bois qui s'agitent beaucoup et la vie immobile de l'animal qui n'agit que ses naseaux, mais ce faisant respire ! Cette rencontre complexe du vivant et des effigies animées traverse toute l'œuvre de Švankmajer : *L'Appartement* (*Byt*, 1968), *Dans la cave* (*Do Pivnice*, 1983), et surtout les longs-métrages les plus récents, avec *Quelque chose d'Alice* (*Něco z Alenky*, 1988), *La leçon Faust*, *Les Conspirateurs du plaisir* (*Spiklenci slasti*, 1996), *Otesánek* (2000) sont portés par des

⁸ Le titre fait référence à la nouvelle de Vítězslav Nezval *Annie la lutine et Hubert de paille* (*Anička skřítek a Slaměný Hubert*) de 1936. On a là un des exemples d'inflexion culturelle tchèque dont je parle dans la deuxième partie de cet article.

⁹ Henri BERGSON, *Le Rire* [1924], Paris : PUF, 2007, coll. « Quadrige », p. 29.

acteurs vivants. Souvent, les acteurs sont simplement confrontés aux effigies. La dimension fantastique est alors essentiellement portée par ces dernières, même si évidemment la confrontation du vivant avec un personnage qui oscille entre inertie et mouvement est intrigante. Le film le plus marquant de ce point de vue est *Otesánek* ; il raconte l'histoire d'un couple qui ne réussit pas à avoir d'enfant. Le mari finit par apporter à sa femme une souche de bois qui présente en effet une similitude frappante avec un bébé (il a non seulement des bras et des jambes, mais même un petit zizi !). Dans un premier temps, la femme développe une obsession et traite la buche comme un enfant, simule une grossesse, s'isole pour « accoucher ». Ce n'est qu'après le faux séjour en maternité que la souche s'anime, au contact direct du sein vivant de sa mère qu'on le voit téter goulûment – rencontre frappante du bois et de l'organe chaud et animé. Le film, à partir de là, va faire de cette rencontre son sujet. Dès que le « bébé » rencontre un vivant, il le dévore : d'abord le chat, puis le facteur, enfin les voisins. À chaque fois, on retrouve au centre de la pièce la trace de ses méfaits, excessivement organique : un squelette encore chargé de restes sanguinolents des chairs. On ne saurait dire avec plus de violence la rencontre entre un animé inorganique et un organisme qui finit inanimé.

Aussi, les vivants finissent par être touchés par le figement, comme si le cinéma de Švankmajer était animé d'un immense mouvement de devenir-effigie. Souvent, il s'agit d'associer directement, en un montage serré, un vivant et son effigie. Ainsi dans *Quelque chose d'Alice* (1988), les métamorphoses constantes à laquelle est soumise la jeune fille ne se contentent pas de la faire changer de taille, mais la font passer du vivant au figé. En rapprochant rapidement les images très similaires de l'actrice et de la poupée, le monteur crée un mouvement de métamorphose qui fonctionne comme un carrousel, du vivant à l'effigie, de l'effigie au vivant, continûment. On peut facilement reprendre ici la formule d'Hervé Joubert-Laurencin qui décrit l'animation à partir du thaumatrope, comme un « carnaval animé dans lequel le vivant ne peut plus être une convention puisque la vie et la mort s'amalgament »¹⁰. Švankmajer lui-même en plaisante en ouverture de *Survivre à sa vie. Théorie et pratique (Přežít svůj život (teorie a praxe), 2010)* : il explique que pour faire des économies sur les acteurs, il se contente d'animer des photographies. Les personnages du film sont ainsi animés de la même façon, par exemple, que sont animées les gravures romantiques du *Château d'Otrante (Otrantský zámek, 1977)*. La plupart du temps, ainsi, les acteurs ne se distinguent pas vraiment d'objets filmés en *stop-motion*.

Ainsi, l'œuvre de Švankmajer peut apparaître comme une illustration complète de l'effigie fantastique : tendue sans cesse vers sa destruction et son retour à l'inertie de la matière, l'effigie švankmajerienne est tour à tour sculptée (et réduite en copeaux), modelée (et réduite en pâte), animée (et figée), composée (et décomposée) ; elle interroge à la fois la frontière entre l'humain et l'animal, la frontière entre le vivant et le mort ; elle mobilise à la fois le burlesque du mécanique plaqué sur du vivant, l'inquiétante étrangeté, voire l'abject et l'obscène.

UNE INFLEXION TCHEQUE DU FANTASTIQUE EN EFFIGIES

Les œuvres qu'adapte Švankmajer appartiennent au corpus des grands classiques européens, Don Juan, Faust et plus spécifiquement à la tradition anglaise ou américaine : *À travers le miroir* (dont Švankmajer reprend le poème *Jabberwocky*) et *Alice au pays des merveilles* (dans *Quelque chose d'Alice*), *La Chute de la maison Usher* puis *Le Puits et la pendule* d'Edgar Allan Poe. De tous les titres qui composent l'œuvre de Švankmajer, seul *Otesánek* adapte explicitement une œuvre tchèque, le conte de Karel Jaromír Erben, « L'enfant longtemps

¹⁰ Cité par Dick TOMASOVIC, *op. cit.*, p. 25.

désiré¹¹ ». Les effigies de Švankmajer semblent ainsi se fondre dans un fantastique international, anglo-saxon ? Qu'en est-il de sa dimension tchèque ?

Comme pour faire hommage au titre de la revue qui nous accueille, Švankmajer propose un *Château d'Otrante* (1977). Ce n'est certes pas son film le plus marquant, mais il y présente une hypothèse qui sera notre premier fil rouge : le roman de Walpole serait inspiré de faits réels et situé précisément dans un château tchèque, Otrhany, près de la ville de Nachod. Le film suit le récit complet du roman, en animant des illustrations du XIX^e siècle, depuis la chute du casque géant sur la tête de Conrad jusqu'à la réalisation de la prophétie avec l'intervention d'un chevalier géant. Cependant, cette animation grandiloquente du roman fondateur du gothique est constamment balancée par un entretien télévisé où un documentariste recueille les conclusions du travail d'un chercheur démontrant l'hypothèse d'une origine tchèque de l'histoire. Tout est fait pour pointer la dimension grotesque de la démonstration : une incrustation désigne dès le début du film le professeur comme « médecin local » ; le premier indice sur lequel il s'appuie est fourni par une carte postale, « typique paysage tchèque avec une belle ruine » ; les fouilles sont documentées par une série de photographies présentant le docteur souriant, en chemisette ou torse nu, une pioche à la main, plus proche du bricoleur du dimanche que d'un archéologue professionnel.

On pourrait voir dans la pseudo-étude contextualisante du *Château d'Otrante* un geste d'appropriation qui sera répété dans l'ensemble de l'œuvre de Švankmajer : les grandes figures du fantastique international sont déplacées dans un contexte tchèque même si c'est avec une ironie qui rappelle le provincialisme tchèque ou pragois. Cette contextualisation est particulièrement nette dans *Faust*. Si le texte même des dialogues est largement emprunté à Marlowe et à Goethe, le décor est nettement situé à Prague : dès la scène d'ouverture, un plan schématique est distribué à Faust et le personnage va chercher un plan des rues de Prague pour y repérer le lieu où il doit se rendre. On reconnaît facilement les rues et le tramway de Prague – surtout, le personnage se retrouve dans une brasserie typiquement pragoise, où l'on mange des *knedlikys* en buvant une bière *pilsner*. Plus tard, quand Faust défie Méphistophélès, ce dernier le projette dans un paysage chaotique de rochers qu'on reconnaît comme la région des rochers de Prachov ; ironiquement, le démon le conduit dans la région qu'on surnomme le « paradis de Bohême » (« Český Ráj »). Là encore, Švankmajer mélange ironiquement affirmation culturelle et tourisme pittoresque.

Cependant, c'est surtout dans ses références esthétiques que le cinéma de Švankmajer revendique son appartenance tchèque. Il ne faut pas s'y tromper : derrière ses fantaisies, Švankmajer présente une conscience de sa valeur et revendique, face aux mensonges de l'État communiste, la volonté, comme il le dit lors d'un entretien dans le documentaire *Les Chimères des Švankmajer*¹², de « créer l'art tchèque contemporain ». Pour cela, il s'inscrit dans la continuité d'une longue tradition culturelle. Charles Jodoin-Keaton liste trois influences majeures : le maniérisme, les avant-gardes, le surréalisme¹³. Concernant les effigies et le fantastique, je retiendrai deux figures, qui coïncident en partie, mais pas totalement, avec ces héritages : Arcimboldo et le Golem.

La tradition à laquelle Švankmajer rend le plus explicitement hommage est celle du baroque pragois. Il dédie un de ses premiers courts-métrages, *Historia naturae (suite)* à Rodolphe II (« věnováno císaři Rudolfovi II »). L'animateur reproduit la passion accumulative de l'Empereur dans son propre cabinet de curiosités dont on sait qu'il l'a notamment occupé pendant les années 1970 et 1980 où sa liberté de création était strictement contrôlée par le régime communiste (il a notamment été interdit de tourner pendant sept ans après *Le Château d'Otrante* entre 1973-1980). *Historia naturae (suite)* fait déjà des gravures d'encyclopédies le point de départ de

¹¹ Karel Jaromír ERBEN, *České pohádky a báje*, Prague : Ladislav Kuncíř, 1922.

¹² Bernard SCHIMTT et Michel LECLERC, *Les Chimères des Švankmajer*, Krátký Film Praha, Chalet Pointu, 2005.

¹³ Charles JODOIN-KEATON, *op. cit.*

rêveries sur le règne animal, mais sans mélanger les genres et les espèces. Ce mélange triomphe dans *Quelque chose d'Alice* (1988). Si la chambre d'Alice est d'abord filmée sans trucages ni animation, elle est déjà un cabinet de curiosités en puissance : on y trouve des coléoptères naturalisés sous verre, des poupées, une sculpture et un lapin empaillé dans un cube de verre, avec une étiquette « *lepus cuniculus* n° 23 ». Mais quand elle descend *underground*, comme dans un ascenseur qui parcourt différents étages – peut-être des couches géologiques – elle voit successivement un atelier de fabrication de marionnettes, des bocaux de formol contenant des reptiles ou des embryons, et enfin des animaux naturalisés, des squelettes. Les derniers squelettes, rapidement aperçus, ont une forme bizarre : il s'agit peut-être de crânes de lapin, mais dotés d'yeux en verre, tout à fait incongrus sur ces squelettes. Ils préparent ainsi les squelettes chimériques qui vont s'animer dans la suite du film : quand Alice retrouve le lapin blanc dans sa maison, il est en train de recoudre le ventre d'un lézard dont la tête est un crâne de lapin, orné d'un petit bonnet rouge ; autour de lui se trouvent un squelette de poisson avec quatre pattes, un crâne allongé directement monté sur une paire de pieds ; on rencontrera ensuite une colonne vertébrale avec des pattes de homards, un crâne de canard sortant d'un pot de confiture, etc. *À propos d'Alice* utilise ainsi les chimères du cabinet des merveilles pour mélanger les genres, tout en animant ces squelettes, qui poursuivent une petite fille métamorphosée en poupée. On ne saurait pousser plus loin le mélange du vivant et de l'effigie mouvante.

Cet héritage baroque s'incarne surtout dans la figure d'Arcimboldo, dont deux toiles ouvrent *Historia naturae (suïta)*. La passion chimérique de Švankmajer se retrouve avec la composition arcimboldienne d'éléments hétéroclites. Dans *Jeu de pierres (Hra s kameny, 1965)*, après deux séquences d'animation abstraite, où les pierres s'assemblent sans jamais figurer, la troisième construit tout à coup une sorte de pantin coiffé d'un chapeau pointu, aux membres assez complets : une pierre longue figure l'humérus, une autre le cubitus et le radius ; elles sont articulées par une petite pierre ronde et une dernière pierre ronde figure la main. Les pierres se réagencent rapidement pour donner naissance à un deuxième pantin, puis un troisième. Le procédé est ensuite repris avec d'autres pierres. On aperçoit même rapidement un visage complet (des yeux, un gros nez, des joues, une bouche pleine de dents, des oreilles) qui rappelle directement les portraits d'Arcimboldo. Pour créer cette suite de figures, Švankmajer use à l'envi du procédé de construction / déconstruction qui caractérise ses effigies. Chaque fois qu'une figure apparaît, elle construit un corps, mais ce n'est que pour quelques secondes : on sait donc à la fois qu'une nouvelle figure est toujours possible avec les éléments qui composent la figure présente et que toute figure peut revenir au tas de pierres qui conclut en effet la séquence (le seau renverse par terre les pierres qui gisent finalement en désordre). L'imitation se retrouve de façon plus explicite encore dans *Flora* (1989) qui reprend le titre d'une toile d'Arcimboldo¹⁴. Švankmajer y met en scène une femme attachée sur un lit, presque entièrement composée de légumes. Son corps est agité d'une destruction permanente, les choux se décomposant, les tomates s'écrasant, les choux-fleurs étant dévorés par les vers. Le film, très court, donne un exemple saisissant du lien que Švankmajer établit entre l'art composite d'Arcimboldo et sa propre obsession pour les effigies composées / décomposées.

On retrouve cette liaison dans le rapport au Golem. Si Švankmajer n'a pas proposé d'adaptation directe du roman de Meyrink ni d'autres versions de la légende du Golem, cette figure du folklore juive, qui s'est fixée à Prague au XIX^e siècle, joue un rôle souterrain qui accompagne Švankmajer constamment des années 1960 à ses œuvres les plus récentes. L'obsession pour la matière à modeler qui caractérise généralement le cinéma d'animation¹⁵ le conduit à remettre sans cesse sur le chantier la figure réflexive de la boue originelle dont on tire le premier homme.

¹⁴ Giuseppe ARCIMBOLDO, *Flora*, 1591, huile sur toile, 72.8 x 56.3, collection particulière.

¹⁵ On pense notamment au film *Adam* des studios Aardman que commente Dick Tomasovic.

La première apparition importante de la glaise se trouve dans *Pique-nique avec Weismann*. Elle ne joue alors qu'un rôle négatif : c'est dans le trou qui s'y creuse que tombera le corps attaché de Weismann. Mais cette terre, empreinte négative d'un cadavre à venir, ne demande qu'à être modelée. C'est dans *La Chute de la maison Usher* qu'elle va l'être. Une boue animée fait son apparition pour accompagner les « improvisations à la guitare » d'Usher et pour paraphraser le poème étrange qu'il déclame et qui traduit allégoriquement la croyance en une vie habitant les pierres de la maison. Une boule de glaise sort d'une mare d'eau et se précipite dans la maison par une fenêtre. Là, elle s'étale, forme une boule, un boudin, s'étale à nouveau ; on voit la marque négative de deux mains laisser leurs empreintes ; la glaise est malaxée ; puis s'étale à nouveau ; plusieurs boules se forment, disparaissent. Jamais une forme, une figure, une effigie ne se modèlent. Cette abstraction est conforme aux créations d'Usher que le narrateur désigne comme « de pures abstractions que l'hypocondriaque s'ingéniait à jeter sur la toile »¹⁶. La boue ne porte ainsi qu'en puissance les effigies – et laisse seulement entrevoir un Golem à venir.

Deux années plus tard, dans *Dimensions du dialogue (Možnosti dialogu, 1982)*, ces tas de boue vont prendre une dimension plus concrète. Dans le deuxième volet du film, deux personnages en glaise se font face, un homme et une femme. Ils s'embrassent, se touchent, se caressent – à chacun de leurs gestes, les formes se défont et se mélangent. Elles tendent toujours au chaos originel abstrait de *La Chute de la maison Usher*. Un coït est suggéré, qui fond les formes en un tas de boue informe, agité de vagues, desquelles émergent de temps en temps des fesses, un visage féminin touchant l'orgasme. Puis les figures se reforment. Mais reste entre eux un petit tas, posé sur la table. Il essaie d'abord de se faire remarquer de la femme, tendant des sortes de tentacules ; la femme le repousse d'une pichenette ; le petit tas roule jusqu'à l'homme qui le fait rouler hors de la table. Le tas se rattrape avec ses tentacules, remonte sur la table. L'homme finit par le prendre dans sa main et le lance sur la femme : il dégouline entre ses seins. La femme le reprend et le lance sur le visage de l'homme. L'un et l'autre finissent par se battre et se déchirent les visages de leur main, puis les épaules, et enfin tout le corps, qui finit en tas de boue informe. Comme dans le film précédent, la boue est un matériau plastique qui porte en lui des formes potentielles et qui finissent par se modeler, mais ne cessent de se défaire pour revenir à l'informe. L'homoncule auquel le coït donne naissance n'atteindra quant à lui jamais une forme définitive. Il reste en-deçà de l'effigie, malgré ses efforts anthropomorphes désespérés. Il tend vers la forme créée de la boue ; il est marqué par un devenir-Golem, mais il n'est pas encore Golem.

Conformément à la stratégie d'inflexion tchèque que j'ai décrite plus haut, c'est dans *Faust* que le Golem va apparaître. Explorant un vieux cloître gothique, Faust pénètre dans un cabinet d'alchimiste ; il ranime le feu sous un vieil alambique et déclenche un processus dans une cornue : la boue qui s'y trouve commence à bouillir. Elle se modèle et donne naissance à un fœtus. Quand le corps est parfaitement constitué, Faust brise la cornue et en sort le bébé, comme s'il pratiquait un accouchement. Le personnage recopie alors dans un grimoire qui était resté ouvert sur une table une formule kabbalistique, probablement en hébreu, sur un bout de papier. Après avoir séparé les lèvres du bébé avec un canif, il introduit le bout de papier dans sa bouche. Le bébé s'anime alors. Son visage se métamorphose à quatre reprises, devenant jeune, adulte, vieux, squelette. Faust le réduit alors en bouillie informe, le jette sur un tas de boue qui se trouvait déjà dans un coin et, alors que la forme se débat et tente de remodeler des bras, des jambes, il finit par retirer le bout de papier de sa bouche – il ne reste plus qu'un tas inerte. Le court épisode, qui ne dure que cinq minutes, raconte sous forme concentrée la légende du Golem : une forme modelée à partir de la boue, animée par un parchemin glissé dans sa bouche, qui prend son autonomie, et que son créateur ramène à l'informe en enlevant le parchemin.

¹⁶ Edgar Allan POE, « La chute de la maison Usher » [« The Fall of the House of Usher », 1845], dans *Nouvelles histoires extraordinaires*, Charles BAUDELAIRE, Trad., Paris : Pocket, 1991, coll. « Pocket classiques », p. 111.

Švankmajer impose ainsi subtilement une marque pragoise à la légende faustienne et peut-être même une signature. Il y revient en effet quelques années plus tard quand il doit livrer son « autoportrait animé » pour la compilation de films rassemblés par David Ehrlich : son visage face caméra réalise d'abord quelques grimaces, présentées à travers le procédé d'animation de photographies que j'ai présenté plus haut, puis se voit recouvert par une pâte à modeler informe qui lui sort des yeux, de la bouche, des narines, des oreilles, et forme un masque mouvant. La caméra fait alors un gros plan sur la pâte, qui est animée de mouvements sans logique apparente. La pâte finit par retourner dans la bouche de Švankmajer. Plutôt que son propre visage, Jan Švankmajer propose la boue informe du Golem, matériau privilégié de l'animateur, pour faire son portrait.

Arcimboldo et le Golem sont des effigies tchèques dont Švankmajer fait à la fois une identité et une signature. Cependant, elles ne fixent pas une nationalité ou une personnalité : elles ramènent en effet, autant que les marionnettes, les poupées et les fantômes, à un mouvement incessant où les formes sont toujours ramenées à l'informe de la matière, où la composition est toujours défaite dans sa décomposition. Le mouvement perpétuel d'une animation qui ne convoque le vivant que pour le mettre au contact terrifiant, répugnant, parfois amusant, d'effigies glaciales ou putrides, est là pour faire disparaître toute frontière entre les éléments et les règnes. Pour laisser place à une matière matériau ludique de l'art – ou *memento mori*.

Henri GARRIC
Université de Bourgogne