



Jan Švankmajer's *Dimensions of Dialogue* (*Moznosti dialogu*, 1982).

Sko skal bindes med blyant

Jan Švankmajer – når objekter insisterer på en selvstændig krop

Af Peter Skovfoged Laursen

I bydelen Hradčany tæt ved Prags slot ligger gaden Černínská. Befriende turistforladt skråner den smalle, brostensbelagte gade ned i et dyb, som afhængigt af lyset kan forveksles med nedgangen til en underverden, hvor virkelighedens spilleregler er sat ud af kraft. På denne gade ligger galleriet Gamba – hjemsted for Prags lille, men vedholdende surrealistiske bevægelse. Sammenlignet med turistfældernes prangende udstillingsbygninger er Gamba med sine to rum i dværgstørrelse mildest talt undseelig. Kun en samling sammenrullede

filmplakater og et par dvd-omslag afslører, at dette galleri ejes af en af de sidste 40 års mest indflydelsesrige animationskunstnere: Jan Švankmajer.

Navnet Švankmajer får måske ikke de store klokker til at ringe i den brede befolkning – dertil er hans film alt for kompromisløse og urovækkende i deres obskure surrealistiske symbolik. Men hvad han ikke besidder i masseappel, har han til gengæld vundet i næsegrus beundring fra en fanskare, som bl.a. tæller prominente navne som Terry Gilliam og Tim Burton.



The Flat (Byt, 1968).

Švankmajer (f. 1934) debuterede som filmskaber i 1964 med kortfilmen *The Last Trick* (*Poslední trik pana Schwarcewalldea a pana Edgara*), og det er netop i det korte format, at man såvel kunstnerisk som kvantitativt finder den betydeligste del af hans filmiske værk. I den senere del af karrieren har han også kastet sig over det længere format med blandt andet *Alice* (*Něco z Alenky*, 1988) og *Faust* (1994). Narrativt ligner disse film dog mest af alt en række kortfilm holdt sammen af en tråd spundet af ekkoerne fra Lewis Carroll og Goethes fortællinger.

Jeg vil i denne artikel tage udgangspunkt i et udvalg af Švankmajers kortfilm og først give en introduktion til objekternes rolle hos Švankmajer for siden at gå ind i en næranalyse af hovedværket *Dimensions of Dialogue* (*Možnosti dialogu*, 1982).

Dødens funktionalitet. Jan Švankmajer har aldrig ladet sig begrænse af bestemte tekniske eller narrative konventioner. Han skabte sine betydeligste værker under en dybt ortodoks kommunistisk samfundsstruktur, men ortodoks er det sidste ord, man ville bruge om hans kalejdoskopiske

blanding af forskellige filmteknikker. I de fleste af sine film blander Švankmajer *stop motion* animation med *live action* – det animerede og det levende indgår i så tæt en symbiose, at det er svært at trække en definitiv grænse. Hvad angår valg af materialer, så møder vi alt fra kopulerende røde bøffer og altædende grøntsagshoveder til uhyggeligt livagtige lerbuster og marionetdukker i menneskestørrelse. I sine film genbruger og genopfinder Švankmajer hele den menneskelige losseplads af brugsgenstande og kulturartefakter. Han deformerer dem til det uigenkendelige og lader dem genopstå på ny.

En film, *The Ossuary* (*Kostnice*, 1970), er slet ikke animeret. Filmen beskriver krypten i Sedlec kirkegård nær byen Kutná Hora, hvor knoglerne fra 50.000 ofre for 1400-tallets hussitter-opstand og pestepidemier er blevet (gen)brugt til at fremstille et kirkerum, hvor alt fra lysekroner og lysestager til en liturgisk monstrans er skabt af menneskeknogler. Ved en ekspressiv brug af billedbeskæring, kamerabevægelser og klippeteknik er det lykkedes Švankmajer at 'animere' dette enorme dødsmonument.

Ossuariet eller benhuset i Kutná Hora udgør på sin vis et destillat af Švankmajers primære besættelse. Stedet udfordrer vores vanemæssige perception af kroppens forgængelighed ved at give dødens nytteløse efterladenskaber en funktionalitet. Det viser, hvordan døde objekter og anonyme fragmenter kan indgå i nye, uventede sammenhænge og herigennem finde en frisk artikulation.

Det er den selv samme optagethed og forvandling af kroppes og objekters funktionalitet, vi finder i Švankmajers animationsfilm. I *Food* (*Jídlo*, 1992) er den menneskelige krop omdannet til en hvinende og knirkende madautomat, hvor tungen bruges til møntindkast, øjet er en start-

knap, og maden bliver serveret gennem en elevatorskakt, der gemmer sig i maven. I *A Game with Stones* (*Hra s kameny*, 1965) er det ikke blødt vand, der kommer ud af vandhanen, men hårde sten.

Objekterne gør oprør. Hos Švankmajer er magtforholdet mellem mennesker og objekter vendt på hovedet. Objekterne gør oprør mod at være simple hjælpemidler til menneskets velbehag. Den kafka'ske *The Flat* (*Byt*, 1968) begynder med, at en mand bliver smidt ind ad en dør, som derefter syr sig selv til i sprækkerne og forhindrer ham i at flygte. Inde i lejigheden er objekternes normalverden sat ud af kraft. En ske er fyldt med huller, så suppen siver igennem. Et æg er som en sten, der smadrer alt omkring sig i stedet for selv at krakelere. Vandhanen er ligesom i *A Game with Stones* fyldt med sten og ikke vand. Til sidst lykkes det manden at hugge sig gennem en dør med en økse – kun for at opdage en mur bag døren med hundredvis af navne og en blyant, så han kan tilføje sit eget.

I *Picknick mit Weissmann* (1968) har objekterne spærret deres herre inde i et skab og er taget på picnic. Alt imens en skovl graver et hul, hvor han skal begraves, leger et par stole med en bold, skakbrikkerne har endelig mulighed for at spille deres eget parti, og grammofonen vender selv de slidte vinylplader med gamle tyske schlagere. Midt under den fornøjelige tur i det grønne kommer et kamera selvfølgelig også spankulerende på sit træstativ og tager billeder af et poserende sæt tøj – en kærlig reference til Dziga Vertovs hyldelse til filmmediet i *Manden med kameraet* (*Chelovek s kino-apparatom*, 1929).

Men Vertov-referencen er ikke blot en banal henvisning, den er også en anerkendelse af et nært slægtskab med de russiske formalister. Det kommer især til udtryk i

måden, hvorpå Švankmajer sammensætter sine billeder i montager, der er styret mere af association og konfrontation end af kontinuitet. Set i et historisk og filmteoretisk perspektiv udgør Švankmajers film på mange måder en moderne, animeret realisering af Sergej Eisensteins montageidéer.

Den tjekkoslovakiske nybølge. Med referencerne til de russiske formalister trækker Švankmajers film tråde tilbage til den russiske filmkunsts guldalder. Selv debuterede han midt i 1960'erne, hvor en ny generation af tjekkoslovakiske filmfolk skabte Østeuropas vigtigste nybølge. Den ideologiske kontrol var fra starten af årtiet langsomt blevet udhulet, og filmskaberne nød i perioden 1963-68 en frihed, som man aldrig før havde set i den kommunistiske østblok.

Det er fristende at placere Švankmajer som del af nybølgen, men som Peter Hames bemærker, er instruktørens rødder i eksperimentalteatret, dukketeatret og den finere kunst af større betydning end tilknytningen til den moderne filmkunst. Švankmajer har også selv frabedt sig at blive regnet som del af den tjekkoslovakiske nybølge og udtalt, at det, han primært har til fælles med nybølgeinstruktørerne, er en særlig 'anti-attitude' (Hames 1995: 104).

Derudover må man ikke glemme, at Švankmajer arbejdede inden for kortfilmformatet, hvilket sandsynligvis har været en fordel efter den sovjetisk ledede invasion den 21. august 1968. De følgende tyve år var hele det tjekkoslovakiske samfund præget af nådesløs 'normalisering' og ensretning, og nybølgens spillefilminstruktører måtte kæmpe en opslidende kamp for at beholde blot en rest af deres radikalitet. Set i det lys fremstår Švankmajers filmiske arbejde mildest talt bemærkelsesværdigt. Trods myndighedernes uvilje formåede han at skabe et dusin grænsesøgende og



Jan Švankmajer under arbejdet med *Faust* (1994).

kompromisløse værker i tiden fra 1968 til Glasnost.

Hermed ikke sagt, at Švankmajer undgik konfrontationer med censurmyndighederne. Et utal af hans film blev 'lagt på hylden' efter deres færdiggørelse, og selv var han totalt afskåret fra at lave film i perioden 1972-79. Den slags berufsverbot var dog intet særsyn i tiden, og Peter Hames vurderer ligefrem, at Švankmajer med sine radikale eksperimenter næppe havde fået lov til at lave noget som helst, hvis han havde arbejdet inden for det mere masseappellerende spillefilmformat (Hames 1995c: 40).

Kitchen sink animation. Når man snakker om andre inspirationskilder hos Švankmajer end den moderne filmkunst, så er der især to kunstretninger, der springer i øjnene: surrealismen og manierismen. Sidstnævnte betonedede allegoriske motiver og dramatiske figurscener og var især i vælten i overgangen mellem renæssance og barok (ca. 1520-1600). Sigtet med denne artikel er ikke at redegøre for disse kunsthistoriske paralleller (for en sådan gennemgang, se O'Pray 1995). Men det er alligevel værd at bemærke, at Tjekkoslaviet har

en lang, stolt avantgarde-tradition. Bl.a. var Prag i 1930'erne ligefrem et avantgardistisk centrum for hele Centraleuropa.

Man finder dog ikke samme klare skel mellem avantgarde og mainstream i den tjekkoslovakiske kultur som i den anglo-amerikanske – den synes nærmere at have en fod i begge lejre. Det er netop denne dualitet, der er slående ved Švankmajer. Hans eksperimenter er aldrig højpendede eller elitære, fordi de altid modsvares af en særegen folkelighed – til tider grænsende til det enfoldige.

Det folkelige islæt kommer blandt andet til udtryk i Švankmajers store kærlighed til og inspiration fra den tjekkoslovakiske dukketeatertradition. Det ses særligt i de tidlige film *Punch and Judy* (*Rakvičkárna*, 1966) og *Don Juan* (*Don Šajn*, 1970), men også 25 år senere i hans *Faust*, som gør brug af enorme marionetdukker.

Švankmajer er dog ikke en simpel arvtager efter Tjekkoslavakiets helt store dukkefører og anden store animationskunstner, Jirí Trnka (1912-69). Švankmajer har selv bemærket, at han altid har følt sig distanceret fra de fleste andre tjekkoslovakiske animatorer og pointeret, at mens Trnka beskæftigede sig med repræsentativ illusion, så er han selv interesseret i den rå virkelighed (O'Pray 1995: 49). Det kunne lyde som en selvmodsigelse fra en mand, hvis film i den grad hviler på illusionskunst. Men det rammer alligevel et særligt fascinationspunkt ved Švankmajer. Alle hans objekter er hentet fra hverdagen. De ligner dem, man finder bag skabslågerne eller på køkkenbordet. *Kitchen sink animation*, hvis man må være lidt fræk. Švankmajers objekter – rustne, bulede og misfarvede – fastholder midt i animationstrickene en rå, taktil hverdagslighed, som man kun sjældent finder i anden animationskunst.

Mennesket som forlystelsesgenstand. Den nedbrydning af de normale kategorier for det levende og det døde, der står så centralt hos Švankmajer, udgør for så vidt grundlaget for al animationskunst – også fra populærkulturelle mastodonter som Disney og Pixar, der excellerer i at overføre menneskelige egenskaber til biler og legetøj. Men populæranimationen formår aldrig for alvor at udfordre vores vanemæssige perception af virkeligheden, netop fordi de blot overfører den menneskelige psyke til objekterne. Som tilskuere kan vi roligt læne os tilbage i sofaen og se mennesket fjolle rundt udklædt som legetøj.

Hos Švankmajer er de animerede objekter aldrig psykologisk veldefinerede størrelser. De følger sjældent en rationel tankegang, men er styret af menneskets mest basale og primitive egenskaber som had, kærlighed og især sult. Fortæring er et genkommende motiv, hvad enten det er det levende menneske i *Food*, der – efter at have spist alle objekter omkring sig – ender i kannibalisme, eller de animerede hoveder i *Dimensions of Dialogue*, som fortærer hinanden. Og netop fordi Švankmajer arbejder med virkelige objekter og ikke tegninger eller computergrafik, så ender denne konsumtion med at antage en grænseoverskridende kropslig og materiel kvalitet, som kolliderer med enhver hverdagslogik, samtidig med at den er funderet i en genkendelig materiel virkelighed.

Der er langt fra *Toy Storys* (1995) nuttede legetøj med menneskelige egenskaber til Švankmajers objekter, der ganske vist udfører menneskelige handlinger, men aldrig inviterer tilskueren til at identificere sig med dem. Vi bliver ikke introduceret til en psykologisk motivation bag deres handlinger. Man fornemmer blot et komplot, en driven gæk med mennesket. Det er netop det, der gør Švankmajers film

skræmmende: objekterne behandler mennesket på samme respektløse facon, som mennesket tidligere behandlede dem. I *The Flat* gør de oprør mod den funktionalitet, som mennesket egenrådigt har tillagt dem, og insisterer på en egen, selvstændig krop, mens de i *Picknick mit Weissmann* er blevet trætte af at være simple passive forlystelsesgenstande. Nu vil de også have det sjovt, men på egne præmisser.

En ikke-verbal dialog. Der skulle gå godt tyve år fra debutfilmen, *The Last Trick*, før et internationalt publikum fik øjnene op for Švankmajer. Det skete i forbindelse med en retrospektiv serie på animationsfestivalen i Annecy i 1983, hvor filmen *Dimensions of Dialogue* vandt juryens Grand Prix. *Dimensions of Dialogue* bliver i dag regnet for et af Švankmajers hovedværker og udgør både tematisk og teknisk et fortrinligt udgangspunkt til at åbne op for hans univers og drage linjer på tværs af værkerne. Alene titlen, *Dimensions of Dialogue*, bærer sin egen underfundige ironi. Ord er nemlig så godt som fraværende i næsten alle Švankmajers film. Det betyder ikke, at de er blottet for dialog. Dialogen er blot ikke verbalsproglig hos Švankmajer. Snarere består den i en kropslig interaktion mellem levende væsener og den tingslige omverden.

Dimensions of Dialogue er typisk for Švankmajer inddelt i tre episoder med titlerne *Faktuel dialog*, *Passioneret dialog* og *Udmattende dialog* og udgør en både sanseligt pirrende og intellektuelt udfordrende typologi over dialoger.

Den første episode, *Faktuel dialog*, er en bizar variation over legen *sten, papir og saks*. Tre hoveder skabt af henholdsvis grøntsager, køkkentøj og kontorartikler mødes i en række konfrontationer, hvor de på skift sluger og tilintetgør hinanden for efterfølgende at spytte resterne ud. Resterne

gendannes som stadig mere fragmenterede hoveder, der fortsætter med at spise hinanden, indtil de til sidst er omdannet til menneskelignende lerhoveder. Episoden ender i en evig cyklus, hvor et lerhoved spytter en nøjagtig kopi af sig selv ud, som igen spytter en kopi af sig selv ud, etc.

Episoden er med sin kannibalistiske metaforik en sært dragende visualisering af, hvordan dialog ikke nødvendigvis fører til mangfoldighed og respekt for divergerende tanker, men også kan æde forskellen mellem mennesker op, indtil mennesket kun står tilbage med sit eget spejlbillede. Paul Wells (1997) bemærker et civilisationskritisk sigte i episodens destruktive relation mellem organiske grøntsager, industrielle køkkenobjekter og bureaukratiske kontorartikler. Wells' samfundskritiske læsning er både velbegrundet og plausibel. Men episoden er vel først og fremmest en drilsk, moderne pendant til den italienske maler Giuseppe Arcimboldos værker.

Arcimboldos hoveder. Instruktøren har flere gange fremhævet Arcimboldo (1527-93) som et af sine store forbilleder. Sjovt nok levede og arbejdede maleren i en periode i netop Prag, Švankmajers hjemby. Arcimboldo er især kendt for sine trick-portrætter, hvor det menneskelige ansigt skabes af hverdagsobjekter som grøntsager, frugt, fisk og blomster. I maleriet *Sommer* (1563) er kinden en fersken, hagen en pære, næsen en agurk, og øjet et kirsebær, hvorimod *Ild* (1566) viser en krop skabt af kanoner og pistoler, mens halsen har form af et stearinlys, og håret af et flammende bål. Arcimboldo lavede sågar portrættet *Vertumnus* (1590) af sin velynder, Rudolf II, hvor kejseren er fremstillet som den romerske gud for de skiftende sæsoner, Vertumnus, gennem et frodigt væld af frugter, blomster og grøntsager.

I *Faktuel dialog* giver Švankmajer Arcimboldos metamorfose mellem det menneskelige legeme og hverdagsobjekter et moderne udtryk. Hvor Arcimboldo skabte sine malerier i serier over de fire årstider eller de fire naturelementer, så laver Švankmajer i denne episode det tyvende århundredes pendant til denne naturorden i form af en triadisk relation mellem natur, industri og bureaukrati.

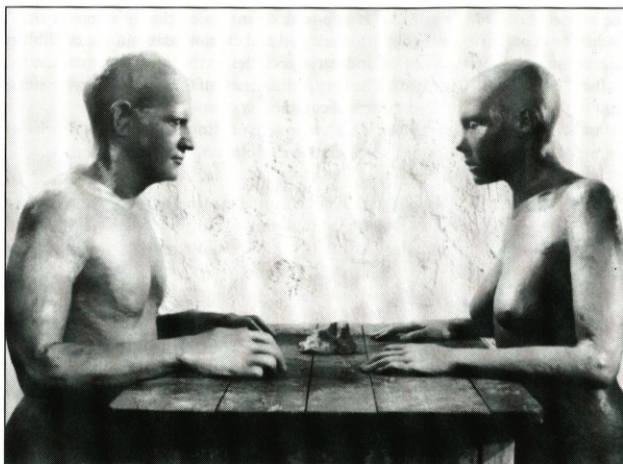
Faktuel dialog ender i en cirkelslutning, hvor et hoved udgyder en nøjagtig kopi af sig selv, i hvad der ligner en evig gentagelse. Netop gentagelsen er et tilbagevendende motiv hos Švankmajer. En tidlig film fra 1966 hedder ganske sigende *Et cetera* og viser en række menneskelignende figurer fanget i en repetitiv cyklus. Og den første episode i *Food* slutter med en endeløs kø af mennesker, der alle venter på at gennemgå transformationen fra menneske til madautomat og tilbage igen. Gentagelsen synes især kædet til Švankmajers besættelse af kategorier og typologier – næsten alle hans film er opbygget som variationer over bestemte mønstre, der repeteres i et ofte nytteløst forsøg på at udtømme mønstrenes muligheder. Men i en film som *Food* antager gentagelsen også en mere eksistentialistisk dimension ikke ulig den, man finder hos landsmanden Franz Kafka – individet fanget i et system, hvis absurde spilleregler det hverken forstår eller kan bryde ud af. En sisyfos-trædemølle, hvor mennesket er frataget sin fri vilje (hvis det nogensinde har haft den) og må dele livsvilkår med objekterne.

Den lille klat på lagenet. *Dimensions of Dialogues* anden episode, *Passioneret dialog*, undersøger den hårfine grænse mellem seksuel ekstase og aggression. To menneskelignende lerfigurer sidder ved et bord. De begynder forsigtigt at kærtegne hin-

anden og smelter snart sammen til en stor lermasse i evig korporlig forvandling. Den seksuelle akt manifesteres i korte konkrete billeder, som hurtigt igen bliver opslugt af den uformelige masse. Den erotiske 'dialog' ender med, at manden og kvinden genskabes på hver sin side af bordet, mens en lille rest ler forbliver tilbage. Klatten forsøger først at få kvindens opmærksomhed, siden mandens, men begge afviser den brutalt. Så begynder de at bruge den som kasteskyts mod hinanden. Aggressionerne eskaleres. Manden og kvinden river til sidst hinanden itu og smelter igen sammen i en stor lermasse, hvor passion er erstattet af aggression.

Švankmajer viser med dette mesterligt udførte stykke animation, at den erotiske symbiose mellem kønnene altid kommer til en afslutning, hvor det enkelte individ må genoptage sit separate liv. Men hvordan forsætter 'dialogen' så mellem kønnene, efter at den indledende sammensmeltning er ophørt? *Passioneret dialog*s svar er selvsagt ikke opløftende. Episoden viser, at der efter enhver erotisk hengivelse til et andet menneske vil være en rest, som vi efterlader bag os. Denne rest – illustreret ved den lille klat ler, der patetisk prøver skiftevis at få mandens og kvindens opmærksomhed – kan man selvfølgelig vælge at tolke meget konkret som et barn splittet mellem to aggressive forældre. Men den kan også ses som symbol på den langt mere ukonkrete og sammensatte følelse af at have tabt en del af sig selv, som følger i kølvandet på et brud. Dette tab, denne blottelse af selvet, kan måske bedre forklare den efterfølgende splid og aggression.

Lerklatten i *Passioneret dialog* er under alle omstændigheder et godt eksempel på, hvordan Švankmajer i sine film sørger for at holde fortolkningsmulighederne åbne. Evnen til at arbejde i et symbolsprog, som



Dimensions of Dialogue (Moznosti dialogu, 1982).

aldrig bliver entydigt banalt, men altid gemmer på en mangfoldighed af mulige læsninger, er et af Švankmajers varemærker.

En værktøjskasse af ord. I *Dimensions of Dialogues* tredje episode, *Udmattende dialog*, står to lerboveder over for hinanden på et bord og gennemspiller tre dialogfaser. I den første fase kommer en tandbørste til syne i munden på det ene hoved. Det andet 'svarer' med en tube tandpasta og presser en klat ud på tandbørsten. Herefter følger en række lignende interaktioner: et stykke brød bliver smurt af en kniv med smør, en sko bliver bundet med skosnøre, og en blyant bliver spidset af en blyantspidser.

Efter disse vellykkede interaktioner mellem de to hoveder går dialogen ind i sin anden fase, hvor den begynder at gå skævt. De samme objekter optræder på ny, men matches nu forkert. Brødet bliver fyldt med tandpasta, tandbørsten bliver spidset af blyantspidseren, skoen bliver smurt med smør osv.

I den tredje fase konfronterer identiske objekter hinanden i en animeret kamp: to

snøreband snor sig sammen til en knude, de to smørknive fægter, etc. Efter at alle objekter har destrueret hinanden, er de to hoveder hver især efterladt med en grotesk tunge hængende ud af munden og ansigtet ødelagt af store flænger.

Švankmajer fremmaner i *Udmattende dialog* en bemærkelsesværdig taktilitet og materialitet ved at udskifte ord med objekter. David Rudrum fremhæver i *Silent Dialogue: Philosophising with Jan Švankmajer* (2005) de filosofiske implikationer ved *Dimensions of Dialogue* og ser et nært slægtskab mellem *Udmattende dialog* og Ludwig Wittgensteins tanker om sproget. I Wittgensteins *Filosofiske undersøgelser* (1953) hedder det:

Tænk på værktøjet i en værktøjskasse: der er en hammer, en tang, en sav, en skruetrækker, en tomkestok, en limpotte, lim, søm og skruer. – Så forskellige som disse genstandes funktioner, så forskellige er også ordenes funktioner. (Og der er ligheder begge steder).

Det, der forvirrer os, er ensartetheden i måden ordene viser sig på, når de træder os i møde talt, skrevet eller trykt. For så er deres *anvendelse* ikke så tydelig for os. I særdeleshed ikke, når vi filosoferer (Wittgenstein 1971: 38-39).

Hos både Švankmajer og Wittgenstein er sproget en værktøjskasse, vi bruger ligesom alle andre hverdagsobjekter. I kraft af denne metafor leverer *Udmattende dialog* et visuelt udtryk for den forvirring, som opstår, når konventionerne for hverdagssproget bryder sammen. De konventioner, der får sproget til at virke, kan ofte også være roden til de selv samme problemer, som sproget normalt løser.

David Rudrum påviser i sin artikel om Švankmajer ligeledes paralleller til filosofiske fyrtårne som Emmanuel Lévinas og Mikhail Bakhtin. Men selv om den filosofiske diskurs er interessant, så er det alligevel slående, hvor lidt den siger om fascinationskraften ved Švankmajers vær-

ker. Blandt andet fordi hans fortællinger besidder en enkelthed, grænsende til det banale, som minder mere om små ordspil og narrestreger end om meditationer over filosofiske problemstillinger. *Udmattende dialog* visualiserer måske nok et filosofisk anliggende, men den gør samtidig nar ad den selv samme systematiske intellektuelle procedure, som ligger til grund for videnskabelig tænkning.

Halloj i sættekassen. Den tvetydige fascination af encyklopædisering, typologi og kategorisering finder man helt tilbage i den tidlige kortfilm *Historia Naturae (suite)* fra 1967, hvor Švankmajer præsenterer en særegen biologisk klassifikation af udvalgte arter – blandt andet sommerfugle, fisk, reptiler, fugle og til sidst homo sapiens – hver med deres eget musikalske akkompagnement: en foxtrot, en blues, en tango, en bolero, etc.

Historia Naturae (suite) er dedikeret til kejser Rudolf II, som bl.a. ansatte Arcimboldo som kurator for det imperiale *Wunderkammer* – et skatkammer af prestigefyldte skatte og trofæer. Arcimboldo stod her for klassificeringen af forskellige arter af *naturalia* (naturobjekter) og *artificialia* (menneskeskabte objekter). Målet med kammeret var at samle en encyklopædisk viden og skabe et mikrokosmos af verden set gennem arter og typer. Det er denne besættelse af typologier og encyklopædisk klassifikation, som Švankmajer tematiserer i *Historia Naturae (suite)* – en besættelse, som er evident gennem hele hans produktion, hvor han med systematisk vellyst sammensætter objekter og handlingsforløb efter underfundige klassifikationsprincipper, og derefter ofte viser de sprækker, som truer med at få systematikken til at kollapse.

Som Roger Cardinal (1995) bemærker,

er det interessante ved Švankmajers film netop, at de, samtidig med at de i deres systematik appellerer til logikken, også spotter rationaliteten. De sprænger grænserne for fornuften og bruger hverdagsobjekter til at sætte spørgsmålstejn ved menneskelige vaner og påstande. Vi betvivler aldrig brugen af tandpasta på tandbørsten og af snørebandet til at binde sko. Ja, vi hæfter os faktisk aldrig ved den; vores brug af hverdagsobjekter er blevet én stor kliché.

Men Švankmajer tester klichéen i sine film. Han blotlægger såvel de taktile sansninger som de idéer, der opstår, når en blyantspidser prøver at spidse en sko, og viser, at også disse surreelle optrin besidder en gyldighed.

Švankmajers film handler mere om at vække vores sanselighed i mødet med verden end om intellektuelt ræsonnement. Ironien er selvfølgelig, at denne tilbagevenden til sanseligheden netop er et yndet projekt blandt intellektuelle. Tænk blot på de russiske formalister, som gennem kunsten ville defamiliarisere vores vanemæssige perception af virkeligheden og atter 'gøre stenen stenet' (Shklovskij 1965). Eller den franske fænomenologis søgen mod selve perceptionsakten og individets sanselige og førbevidste møde med verden. Švankmajers film er sanseblokke, som først og fremmest møder os kropsligt og taktilt, men som siden hen inviterer til intellektuel stillingtagen, netop fordi de sætter spørgsmålstejn ved vores vanemæssige forestillinger om objekterne og sproget.

En torn i øjet på systemet. *Dimensions of Dialogue* blev ved sin udgivelse i 1982 øjeblikkeligt forbudt og fremhævet af det tjekkoslovakiske kommunistpartis centralkomité som et eksempel på, hvad man burde undgå. Var det, fordi filmen – eller måske Švankmajers *œuvre* generelt – gem-

mer på en skjult samfundskritik? Er de endeløse rutiner og absurde ritualer, som Švankmajer udsætter sine mennesker og objekter for, en politisk kommentar til det totalitære, kommunistiske styre i samtidens Tjekkoslaviet? Jeg vil være varsom med sådanne læsninger. For vesterlændinge er det dybt tillokkende at anskue det tyvende århundredes østeuropæiske kunst som allegoriske diskurser. Men som en af Tjekkiets store forfattere, Milan Kundera, har bemærket:

Hvis du ikke kan anskue kunsten, som kommer fra Prag, Budapest eller Warszawa, på anden vis end gennem denne usle politiske kode, så myrder du den lige så brutalt som de værste stalinistiske dogmatikere. Og du kan slet ikke høre dens sande stemme. Den østeuropæiske kunsts betydning ligger ikke i, at den sætter dette eller hint politiske regime i gabestok, men at den udtrykker en social og menneskelig erfaring, som menneskene i Vesten slet ikke kan forestille sig. Den udtrykker et nyt vidnesbyrd om menneskeheden (cit. Theiner 1977: 10).

Švankmajers film bærer umiskendeligt præg af den samfundssituation, som de blev skabt under, men de er aldrig direkte politiske. Eller rettere sagt, de udtrykker universelle erfaringer, der *kan* læses systemkritisk, men hvis budskaber og kunstneriske værdi overskrider banalt politiske tolkninger. Švankmajer *var* en torn i øjet på de kommunistiske myndigheder. Ikke fordi hans film er direkte systemkritiske, men fordi de i deres antikonformisme og udfordring af virkelighedens beskaffenhed ikke passede ind i det kommunistiske systems indbyggede ortodoksi.

Kun en enkelt af Švankmajers film har et direkte politisk sigte, *The Death of Stalinism in Bohemia* (*Konec stalinismu v Čechách*). Den blev skabt i 1990 og er en metaforisk skildring af samfundsudviklingen fra slutningen af Anden Verdenskrig til murens fald. Stalin er repræsenteret ved en buste,



The Death of Stalinism in Bohemia
(*Konec stalinismu v Čechách*, 1990).

som kommer under kirurgens kniv. Med et hurtigt snit åbnes alfaderens hoved, og gemt blandt indvoldene fisker kirurgen en buste frem af Tjekkoslavakiets første kommunistiske præsident, Klement Gottwald. Med denne parodi på en fødsel – komplet med barneskrål og navlestrengsklipning – starter Švankmajer *The Death of Stalinism in Bohemia*, der er et ironisk billede på Gottwalds marionetrolle og Tjekkoslavakiets satellitstatus. Filmen fortsætter i en hastig montage med at følge magtudviklingen helt frem til Mikhail Gorbatsjov. Alt imens magten skifter hænder, bliver kommunistiske arbejdere fabrikeret i støbeforme og sendt ned ad samlebandet, hvor der venter et reb med en løkke for enden. En spand sørger for, at intet går til spilde, og opsamler de kropslige rester, klar til at blive sendt ned til begyndelsen af samlebandet og på ny lagt i støbeforme.

Filmen gennemspiller flere af de švankmajer'ske temaer, herunder gentagelsen og kroppens reproduktion. Men metaforikken er langt mere bastant og entydig end i hans andre film. Švankmajer har da

også selv kaldt filmen et stykke propaganda, som er dømt til at ældes hurtigere end hans andre film (Hames 1995: 100). *The Death of Stalinism in Bohemia* har ikke den åbne karakter, som gør Švankmajers andre film til tidløse billeder på menneskelig eksistens. Den lille klat ler, som ligger tilbage efter de to kroppes kopulation i *Dimensions of Dialogue*, inviterer med sin ukonkrete form til en medskaben fra tilskueren, som må gå i dialog med værket og investere en bid af sig selv.

At presse Švankmajer ned i en politisk støbeform vil være som at insistere på at bruge snøreband til at binde sine sko – det giver god mening, men det hele bliver lidt mere interessant, hvis man udskifter snørebandet med en blyant.

Litteratur

- Cardinal, Roger (1995). "Thinking through things: the presence of objects in the early films of Jan Švankmajer". In: Hames 1995a, s. 78-95.
- Hames, Peter (red.) (1995a). *Dark Alchemy. The Films of Jan Švankmajer*. Wiltshire, Flicks Books.
- Hames, Peter (1995b). "Interview with Jan Švankmajer". In: Hames 1995a, 96-118.
- Hames, Peter (1995c). "The film experiment". In: Hames 1995a, s. 7-47.
- O'Pray, Michael (1995). "Jan Švankmajer: a Manierist Surrealist". In: Hames 1995a, s. 48-77.
- Rudrum, David (2005). "Silent Dialogue: Philosophising with Jan Svankmajer". In: Read, Rupert og Jerry Goodenough (red.): *Film as Philosophy*. Hampshire, Palegrave Macmillan.
- Shklovskij, Victor (1965). "Art as Technique". In: Lemon, Lee T. og Marion J. Reis (red.): *Russian Formalist Criticism*. Lincoln, University of Nebraska Press.
- Theiner, George (1977). Interview med Milan Kundera i *The Guardian*, 12. oktober 1977.
- Wells, Paul (1997). "Body consciousness in the films of Jan Svankmajer". In: Pilling, Jayne (red.): *A Reader in Animation Studies*. Sydney, John Libbey & Company Pty Ltd., s. 177-94.
- Wittgenstein, Ludwig (1971). *Filosofiske undersøgelser*. København, Munksgaard.