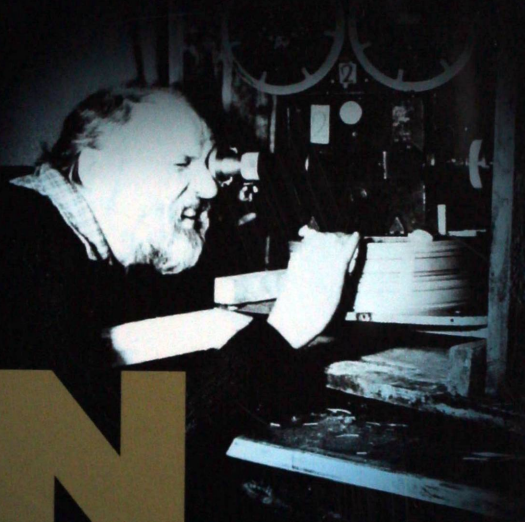
ΦΕΣΤΙΒΑΛ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ
THESSALONIKI INTERNATIONAL FILM FESTIVAL
ΗΜΕΡΕΣ ΑΝΕΞΑΡΤΗΣΙΑΣ INDEPENDENCE DAYS

ΣΥΓΧΡΟΝΟΙ ΟΡΙΖΟΝΤΕΣ



JAN SVANKMAJER

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ **ΜΠΑΜΠΗΣ ΑΚΤΣΟΓΛΟΥ**

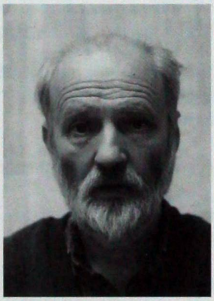
ΙΙ-000000001939

47ο ΦΕΣΤΙΒΑΛ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

ΗΜΕΡΕΣ ΑΝΕΞΑΡΤΗΣΙΑΣ

JAN SVANKMAJER

ΕΠΙΛΟΓΗ ΚΕΙΜΕΝΩΝ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ **Μπάμπης Ακτσόγλου**



ΣΥΓΧΡΟΝΟΙ ΟΡΙΖΟΝΤΕΣ

Το βιβλίο αυτό εκδόθηκε με αφορμή την πλήρη αναδρομή στο έργο του Jan Svankmajer
που οργανώθηκε από το 47ο Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης
στο πλαίσιο του προγράμματος «Ημέρες Ανεξαρτησίας» (17-26 Νοεμβρίου 2006).

Πρόεδρος Φεστιβάλ: Γιώργος Χωραφάς
Διευθύντρια Φεστιβάλ: Δέσποινα Μουζάκη

Επιλογή κειμένων και επιμέλεια έκδοσης: Μπάμπης Ακτσόγλου
Συντονισμός εκδόσεων: Αθηνά Καρτάλου
Επιμέλεια κειμένων: Τατιάνα Καποδίστρια

Καλλιτεχνική Επιμέλεια και Συντονισμός Αφιερώματος: Λευτέρης Αδαμίδης

Διοργάνωση: Υπουργείο Πολιτισμού
Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης

Ευχαριστούμε τους: Pavla Kallistova, Jaromir Kallista, Keith Griffiths, Karel Zima,
Γιάννη Σκουρογιάννη, Λίζα Ψωμιάδου, Μάριον Ιγγλέση,
Μαρία Χατζάκου, Αντρέα Ρεμούντη

Στη μετάφραση των κειμένων συνεργάστηκαν: Ζωή-Μυρτώ Ρηγοπούλου, Δημήτρης Μαχαιρίδης,
Μπάμπης Ακτσόγλου

Το φωτογραφικό υλικό προέρχεται από το αρχείο του Jan Svankmajer.
Φωτογραφίες από τον *Μικρό Ότικ*: Boris Baromykin
Φωτογραφία εξωφύλλου: Athanor LTD
Σχεδιασμός εξωφύλλου: Δημήτρης Κολιαδήμας, Δημήτρης Παπάζογλου
Σχεδιασμός, σελιδοποίηση: 3dot ΕΠΕ
Φιλμ - Ηλεκτρονικό μοντάζ: ACT
Εκτύπωση: Χ. & Σ. Ζαχαρόπουλος - Δ. Σιταράς Ο.Ε.
Βιβλιοδεσία: Θ. Ηλιόπουλος - Π. Ροδόπουλος Ο.Ε.

Copyright © 2006 Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης,
εκδόσεις Σύγχρονοι Ορίζοντες
ISBN: 960-398-209-1

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Η μαγική γραφή του Svankmajer, της Δέσποινας Μουζάκη 4
Jan Svankmajer: Η απελευθερωτική δύναμη της τέχνης, του Λευτέρη Αδαμίδη 5

ΟΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ ΤΟΥ JAN SVANKMAJER
Ο δεκάλογος του Jan Svankmajer 6
Jan Svankmajer, δημιουργός του γκροτέσκου, του Γιάννη Βασιλειάδη 9
Να σκέφτεσαι μέσα από τα πράγματα: Η παρουσία των αντικειμένων στις πρώτες ταινίες του Jan Svankmajer, του Roger Cardinal 15

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ ΚΑΙ ΚΕΙΜΕΝΑ
Το λανθάνον περιεχόμενο των αντικειμένων, ο Jan Svankmajer συνομιλεί με τον Peter Hames 30
«Είμαι ένας στρατευμένος σουρεαλιστής», ο Jan Svankmajer συνομιλεί με τον Petr Kral 39
Ο Edgar Allan Poe και η άψυχη φύση, ο Jan Svankmajer συνομιλεί με τον Vratislav Effenberger 44
Η Αλίκη στη χώρα των ονείρων, μια συζήτηση του Jan Svankmajer με τον Vratislav Effenberger 46
Ο animator είναι ένας σαμάνος, συνέντευξη του Jan Svankmajer στη Wendy Hall 49
Ο σουρεαλιστής συνωμότης, συνέντευξη του Jan Svankmajer στη Wendy Jackson 52
Ο μικρός Ότικ *και η ουσία της ελευθερίας*, συνέντευξη του Jan Svankmajer στον Peter Hames 54
Προσεχώς, κορυφώσεις, του Jan Svankmajer 56
Η μορφολογία του φόβου, του Jan Svankmajer 59

ΦΙΛΜΟΓΡΑΦΙΑ
Οι μικρού μήκους 62

Αλίκη, ζενερίκ, περίληψη 70
Σκοτεινές απορίες και γκόθικ ευαισθησίες στην Αλίκη, της Brigid Cherry 72

Φάουστ, ζενερίκ, περίληψη 75
Το δράμα του Φάουστ, του Philip Strick 75

Συνωμότες της ηδονής, ζενερίκ, περίληψη 78
Το ελευθέριο κινηματογραφικό πνεύμα του Svankmajer (για τις ταινίες Συνωμότες της ηδονής *και* Τρέλα*)*, του Θόδωρου Σούμα 78

Ο μικρός Ότικ, ζενερίκ, περίληψη 84
Ο μύθος πίσω από τον Μικρό Ότικ, του Jan Svankmajer 84
Είναι ζωντανό!, του Gary Morris 86

Τρέλα, ζενερίκ, περίληψη 88
Ένα μάθημα σουρεαλισμού, του Leo Goldsmith 90

ΒΙΟΓΡΑΦΙΑ
Jan Svankmajer, ο καλλιτέχνης από την Πράγα, του Μπάμπη Ακτσόγλου 92

Η μαγική γραφή του Svankmajer

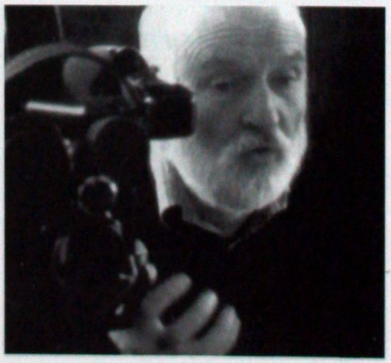
Ο Jan Svankmajer, παρά το εύρος και την αναμφισβήτητη αξία του έργου του, ήταν ως τώρα εντελώς άγνωστος στην Ελλάδα. Το Φεστιβάλ Θεσσαλονίκης, διοργανώνοντας φέτος, στο πλαίσιο του προγράμματος Independence Days, ένα μεγάλο αναδρομικό αφιέρωμα στον σπουδαίο Τσέχο δημιουργό, έρχεται να καλύψει αυτό το κενό, φέρνοντας για πρώτη φορά το ελληνικό κοινό σε επαφή με τον υπερρεαλιστικό, μαγικό, κόσμο του Svankmajer.

Όταν πρωτοεμφανίστηκε στον κινηματογράφο, το 1964, ο τριαντάχρονος τότε Svankmajer είχε ήδη ενστερνιστεί τον υπερρεαλισμό και είχε θητεύσει σε μορφές θεάτρου, που στηρίζονταν στη σύμμειξη των εκφραστικών μέσων και στη δημιουργία ψευδαισθητικών εντυπώσεων, εμπειρίες που αποδείχτηκαν πολύτιμες στην υλοποίηση των προσωπικών οραμάτων του, τα οποία έμελλε να αποτυπωθούν σε μια σειρά ταινιών, στις οποίες αποκαλύπτεται μια κυριολεκτικά οργιώδης φαντασία, μια εντυπωσιακή εικαστική αίσθηση και μια εκπληκτική δεινότητα στη χρήση, το συνταίριασμα και τη δημιουργική αξιοποίηση ποικίλων εκφραστικών δυνατοτήτων σε ένα ενιαίο, αισθητικά και νοηματικά, σύνολο.

Στον κινηματογραφικό κόσμο του Svankmajer άψυχα αντικείμενα "ζωντανεύουν" και πραγματικοί άνθρωποι μεταβάλλονται σε άψυχα ρομπότ, το οικείο γίνεται αλλόκοτο και απειλητικό, η ίδια η φύση συντίθεται και αποσυντίθεται. Είναι ένας κόσμος σκοτεινός και αισθησιακός, ονειρικός και εφιαλτικός, ελκυστικός και τρομακτικός, αέναα μεταβαλλόμενος και πάντα ανησυχητικά διφορούμενος.

Η μακρόχρονη, παθιασμένη και επίμονη, σχέση του Svankmajer με τον υπερρεαλισμό είναι αναμφισβήτητα μια βασική και σταθερή συνιστώσα του έργου του. Συγγραφείς όπως ο "σκοτεινός" Edgar Alan Poe, ο "καταραμένος" Μαρκήσιος de Sade και ο πρώιμος υπερρεαλιστής Lewis Carroll, αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης για ταινίες του. Πάνω από όλα, όμως, η δική του προσωπική ματιά και η πρωτότυπη, πυρετική, "μαγική" κινηματογραφική γραφή του είναι που σφραγίζουν το πλούσιο σε ιδέες και δημιουργικά πολυσήμαντο έργο του.

Δέσποινα Μουζάκη
Διευθύντρια του Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης



Jan Svankmajer: Η απελευθερωτική δύναμη της τέχνης

Τον περασμένο Ιανουάριο, παρουσιάζοντας στο φεστιβάλ του Ρότερνταμ την τελευταία του ταινία *Lunacy (Τρέλα)*, ο Jan Svankmajer τόνιζε ότι προσεγγίζει την τέχνη πρωτίστως «ως ανάγκη για να εκφραστεί ο ίδιος, ως ένας είδος αυτοθεραπείας και απελευθέρωσης, όπου η διαδικασία είναι πιο σημαντική από το αποτέλεσμα, όπως πίστευαν και οι Σουρεαλιστές». Για να συμπληρώσει, ότι στόχος του «δεν είναι να ξαφνιάσει ή να εντυπωσιάσει το κοινό, αλλά να μπορεί ο ίδιος να παραμείνει αυθεντικός».
Βλέπετε, ο Jan Svankmajer, ένα γνήσιο μοντέλο αναγεννησιακού δημιουργού (συγγραφέας, animator, σκηνοθέτης, εικαστικός, ποιητής, μέλος της ομάδας των Σουρεαλιστών της Πράγας), είναι, πάνω από όλα, ένας μετρ του φανταστικού και ένας αμετανόητος συνωμότης της ηδονής, με την φαντασία και την απόλαυση να αποτελούν εδώ τις αιχμές του δόρατος απέναντι σε κάθε είδους δεσμά –πολιτικά, θρησκευτικά, ιδεολογικά, κοινωνικά. Ποτέ, άλλωστε, δεν υπήρξε στρατευμένος, παρά μόνο στην τέχνη του– μια στάση ζωής, τελικά, βαθιά πολιτική. Πρόκειται, εξάλλου, για έναν καλλιτέχνη που, σε μια πολυτάραχη διαδρομή πενήντα σχεδόν χρόνων, συγκρούστηκε συχνά με την εξουσία και τη γραφειοκρατία και έφτασε να καταδικαστεί σε σιωπή από τις τσεχοσλοβακικές αρχές για μια εφταετία (από το 1972 ως το 1979).
Οι μέθοδοί του θυμίζουν, όπως έχει εύστοχα ειπωθεί, έναν αλχημιστή με όλη τη σημασία της λέξης, έναν κάτοχο μιας μυστικής μαγικής συνταγής που μπορεί να αναμιγνύει το Μαύρο Θέατρο της Πράγας με τον Lewis Carroll, τον Goethe με το stop-motion animation, να εμπνέεται από τα γραπτά του Freud ή του Marlow, από τη ζωγραφική του Arcimboldo, την πρόκληση του Marcel Duchamp ή τον Edgar Allan Poe. Οι χειροποίητες τεχνικές του στο χώρο του stop-motion animation υπήρξαν πρωτοποριακές, όπως και ο μοναδικός του τρόπος να αναμειγνύει animation με πραγματικούς ηθοποιούς.
Το παράλληλο, εξίσου σπουδαίο, εικαστικό του έργο απλώνεται στη ζωγραφική, τη γλυπτική, τις μαριονέτες, έως τους πειραματισμούς του για τη δημιουργία μιας tactile art, όπως με τις περίφημες συσκευές συνανισμού. Εδώ, αξίζει ίσως ειδική μνεία στην ιδιαίτερη σχέση του με την αγαπημένη του σύντροφο και συν-δημιουργό, την πρόσφατα χαμένη ποιήτρια, συγγραφέα και εικαστικό Eva Svankmajerova. Μοιράστηκαν ζωή και καλλιτεχνικό όραμα, καθώς εκείνη υπήρξε η καλλιτεχνική διευθύντρια στο σύνολο του έργου του, στην οποία αφιερώνονται πλέον, με κάθε ευκαιρία, οι εκθέσεις του.
Το πολυσχιδές έργο του έφτασε στη Δύση καθυστερημένα, μόλις τη δεκαετία του '80, με τη βοήθεια ανθρώπων, όπως οι αδερφοί Stephen και Timothy Quay και ο Keith Griffiths, ή φεστιβάλ, όπως του Ανεσί. Λίγο αργότερα, όμως, η φήμη του ήταν τέτοια, που το MTV του παρήγγειλε ένα μονόλεπτο οικολογικό σποτάκι και ο Hugh Cornwell των *Stranglers* ένα βιντεοκλίπ. Μια σειρά δημιουργών, όπως οι αδερφοί Quay, ο Terry Gilliam ή ο Tim Burton, τον θεωρούν δάσκαλό τους ή ομολογούν τη βαθιά επιρροή του, ενώ δεν είναι λίγο αυτοί που θεωρούν ότι η *Αλίκη* και ο *Φάουστ* αποτελούν υπόδειγμα κινηματογραφικής μεταφοράς λογοτεχνικών έργων ή ότι ο *Μικρός Ότικ* συνιστά λαμπρό παράδειγμα μετατροπής ενός λαϊκού παραμυθιού σε σουρεαλιστική ταινία τρόμου. Όσο για τις αριστουργηματικές μικρού μήκους δημιουργίες του ανήκουν πλέον στη σφαίρα του cult.
Αν όλα αυτά σας μοιάζουν με μια εκ του ασφαλούς αναδρομή σε πορεία που έχει ήδη κλείσει και ταξινομηθεί, ευτυχώς, στα εβδομήντα δύο του χρόνια, ο Svankmajer αποδεικνύει πως έχει πολλά ακόμη να πει και πως η ματιά του παραμένει το ίδιο οξυδερκής και αιχμηρή. Η *Τρέλα* αποτίει έναν ντελιριακό, βέβηλο φόρο τιμής στο αντι-εξουσιαστικό και ελευθέριο πνεύμα του Μαρκήσιου de Sade –με δάνεια από τον σκοτεινό κόσμο του εξίσου αγαπημένου του Poe– ενώ, ταυτόχρονα, καταθέτει και ένα από τα πιο πικρόχολα σχόλια για την σημερινή εικόνα του κόσμου μας. Ο ίδιος γράφει στην εισαγωγή της έκδοσης του σεναρίου της ταινίας: «Αν θα έπρεπε να το κατατάξω κάτω από ένα είδος, θα έλεγα ότι η *Τρέλα* ανήκει στο φιλοσοφικό τρόμο. Τα θέματά του είναι η απόλυτη ελευθερία, η καταπίεση του πολιτισμού και η χειραγώγηση». Θέματα που διατρέχουν και συνοψίζουν ολόκληρο το έργο ενός πραγματικά ελεύθερου δημιουργού, που αξίζει να ανακαλύψετε στην πληρότητά του.

Λευτέρης Αδαμίδης
Διευθυντής Προγράμματος «Ημέρες Ανεξαρτησίας»

Ο δεκάλογος του Jan Svankmajer

1. Να θυμάστε ότι υπάρχει μόνο μια αληθινή ποίηση. Η αντίθεση της ποίησης είναι η επαγγελματική πραγματογνωμοσύνη. Πριν αρχίστε να κινηματογραφείτε, γράψτε ένα ποίημα, ζωγραφίστε έναν πίνακα, φτιάξτε ένα κολάζ, γράψτε ένα βιβλίο ή ένα δοκίμιο... Γιατί μόνο η καλλιέργεια της συνολικής έκφρασης μπορεί να αποτελέσει εγγύηση ότι θα κάνετε μια καλή ταινία.
2. Υποκύψτε τελείως στις εμμονές σας. Δεν έχετε τίποτα καλύτερο να κάνετε. Οι εμμονές είναι κατάλοιπα της παιδικής σας ηλικίας. Κι από τα βάθη αυτής της περιόδου αποκαλύπτονται οι μεγαλύτεροι θησαυροί. Η πύλη είναι πάντα ανοιχτή προς αυτή την κατεύθυνση. Δεν έχουμε να κάνουμε με το συνειδητό, αλλά με το ασυνείδητο. Αφήστε αυτό το υπόγειο ρεύμα να τρέξει ελεύθερα μέσα σας. Επικεντρωθείτε πάνω του, αλλά την ίδια στιγμή, αφήστε τον εαυτό σας να φύγει. Όταν κινηματογραφείτε, θα πρέπει να είστε «διαποτισμένοι» 24 ώρες το 24ωρο. Έτσι, όλες οι εμμονές σας, όλη η παιδική σας ηλικία, θα περάσουν στην ταινία χωρίς να το καταλάβετε. Σ' αυτή την περίπτωση, η ταινία σας θα γίνει θρίαμβος της παιδικότητας. Κι έτσι θα έχουν τα πράγματα.
3. Κάντε χρήση της animation ως μια μαγική τέχνη. Το animation (κυριολεκτικά, εμψύχωση) δεν έχει να κάνει με την κίνηση των αδρανών πραγμάτων, αλλά με την αναγέννησή τους. Πιο συγκεκριμένα, με το ξύπνημά τους στη ζωή. Πριν επιχειρήσετε να φέρετε ένα αντικείμενο στη ζωή, προσπαθήσετε να το κατανοήσετε. Όχι το χρηστικό ρόλο του, αλλά την εσωτερική ζωή του. Τα αντικείμενα, ιδιαίτερα τα παλιά, είναι μάρτυρες κάθε είδους συμβάντων και βιωμάτων και φέρουν τα σημάδια τους. Έχουν αγγιχτεί από ανθρώπους σε διάφορες καταστάσεις και με διαφορετικά συναισθήματα και η ψυχολογική υπόσταση αυτών των ανθρώπων έχει αποτυπωθεί πάνω τους. Αν θέλετε να κάνετε ορατό το κρυμμένο τους περιεχόμενο με την χρήση της κινηματογραφικής μηχανής, τότε θα πρέπει να τα αφουγκραστείτε. Μερικές φορές, για πολλά χρόνια. Πρώτα πρέπει να γίνετε συλλέκτες και μετά κινηματογραφιστές. Η αναγέννηση των αντικειμένων μέσω της animation πρέπει να γίνεται με φυσικό τρόπο. Να έρχεται από τα ίδια τα αντικείμενα, κι όχι από τις δικές σας επιθυμίες. Μη βεβηλώνετε ένα αντικείμενο! Μη λέτε τις δικές σας ιστορίες με τη βοήθεια υποκειμένων (αντικειμένων): πείτε τις δικές τους ιστορίες.
4. Εναλλάσσετε συνέχεια όνειρο και πραγματικότητα και το αντίστροφο. Δεν υπάρχουν λογικά γεφύρια. Ανάμεσα στο όνειρο και την πραγματικότητα υπάρχει μόνο μια ασήμαντη φυσική λειτουργία: το ανοιγοκλείσιμο των βλεφάρων. Με την ονειροπόληση, ακόμα κι αυτό δεν είναι αναγκαίο.
5. Αν αποφασίσετε σε τί θα δώσετε προτεραιότητα, στην οπτική θέα ή στη σωματική εμπειρία, να εμπιστεύεστε πάντα το σώμα, γιατί η αφή είναι πιο παλιά αίσθηση από την όραση και η εμπειρία της πολύ πιο θεμελιακή. Επιπλέον, το μάτι είναι κάπως κουρασμένο και «φθαρμένο» στο σύγχρονο οπτικοακουστικό πολιτισμό μας. Η εμπειρία του σώματος είναι πιο αυθεντική, αρκεί να μην έχει επιβαρυνθεί από αισθητικές ουσίες. Κάτι που δεν πρέπει να χάσετε από τη ματιά σας είναι η συναισθησία.
6. Όσο βαθύτερα πηγαίνετε σε μια φανταστική πλοκή, τόσο περισσότερο πρέπει να είστε ρεαλιστικοί στις λεπτομέρειες. Εδώ, είναι αναγκαία η σύνδεση με την εμπειρία του ονείρου. Μη φοβάστε τη «βαρετή περιγραφή», τις σχολαστικές εμμονές, τις «ασήμαντες λεπτομέρειες» ή την έμφαση στο τεκμηριωμένο, αν θέλετε να πείσετε το θεατή ότι κάθε τι που βλέπει στην ταινία τον αφορά, ότι δεν είναι κάτι άσχετο του κόσμου του, αλλά κάτι μέσα στο οποίο, χωρίς να το συνειδητοποιεί, είναι βουτηγμένος μέχρι τ' αυτιά. Και χρησιμοποιείστε κάθε κόλπο για να τον πείσετε.
7. Η φαντασία είναι ανατρεπτική γιατί θέτει το πιθανό ενάντιο στο πραγματικό. Να γιατί, πρέπει να κάνετε πάντα χρήση της πιο τρελής φαντασίας. Η φαντασία είναι το μεγαλύτερο δώρο της ανθρωπότητας. Αυτή μας κάνει ανθρώπους, όχι η εργασία. Η φαντασία, η φαντασία, η φαντασία...
8. Να έχετε ως θέμα αρχής την επιλογή θεμάτων για τα οποία αμφιταλαντεύεστε. Η αμφιταλάντευση πρέπει να είναι τόσο ισχυρή (βαθιά) και ακλόνητη ώστε να μπορείτε να βαδίζετε στην κόψη του μαχαιριού χωρίς να πέφτετε από τη μια μεριά ή την άλλη, ή, όπως μπορεί να συμβεί, να πέφτετε και στις δυο πλευρές ταυτόχρονα. Μόνο έτσι θα αποφύγετε τη μεγάλη παγίδα: την ταινία διατριβής (à la thèse).
9. Δίνετε τροφή στη δημιουργικότητα ως μέσο αυτοθεραπείας. Διότι αυτή η αντι-αισθητική άποψη φέρνει την τέχνη πιο κοντά στις πύλες της ελευθερίας. Όταν η δημιουργικότητα έχει άποψη για όλα, μόνο τότε μπορεί να μας απελευθερώσει. Καμιά ταινία (πίνακας, ποίημα) δεν μπορεί να απελευθε-

ρώσει έναν θεατή, αν δεν φέρει αυτή την επικουρία στον ίδιο τον καλλιτέχνη. Όλα τ' άλλα είναι κάτι σαν «γενική υποκειμενικότητα». Η τέχνη ως συνεχής απελευθέρωση.

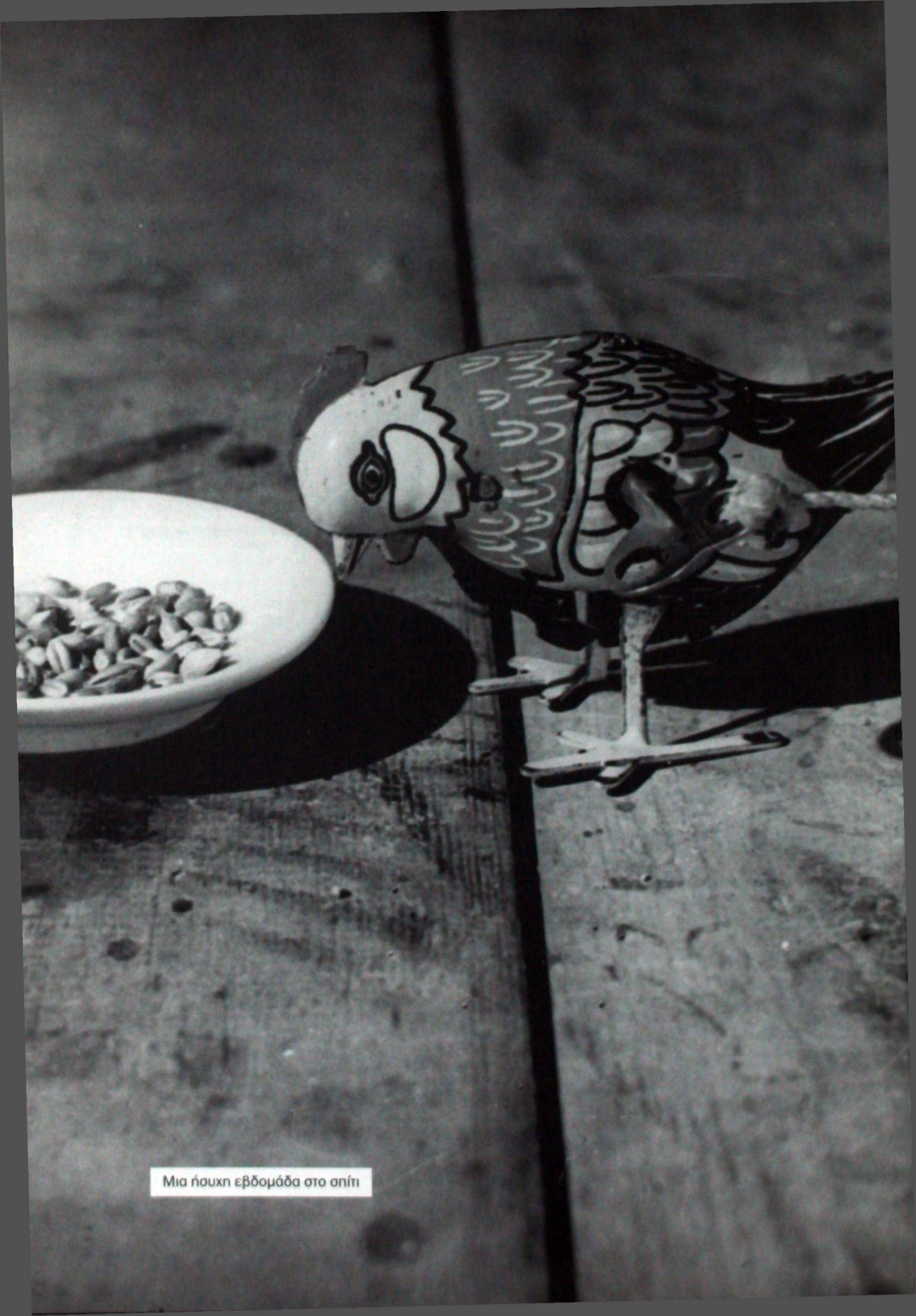
10. Να δίνετε πάντα προτεραιότητα στη δημιουργικότητα, στον ειρμό του εσωτερικού προπλάσματος ή στον ψυχολογικό αυτοματισμό, παρά σε ένα διανόημα. Ακόμα και η πιο δυνατή ιδέα δεν είναι επαρκές κίνητρο για να καθίσετε πίσω από την κινηματογραφική μηχανή. Τέχνη δεν σημαίνει να παραπατάμε από το ένα διανόημα στο άλλο. Το διανόημα έχει θέση στην τέχνη, μόνο όταν έχετε μια πλήρως αφομοιωμένη άποψη την οποία θέλετε να εκφράσετε. Μόνο τότε έρχονται στην επιφάνεια οι σωστές ιδέες. Η ιδέα είναι μέρος της δημιουργικής διαδικασίας, όχι μια παρόρμηση προς αυτήν. Να μην εργάζεστε, αλλά πάντα να αυτοσχεδιάζετε. Το σενάριο είναι σημαντικό για τον παραγωγό, όχι για σας. Είναι ένα μη περιοριστικό έγγραφο στο οποίο θα ανατρέχετε μόνο όταν η έμπνευση σας προδίδει. Αν συμβεί πάνω από τρεις φορές στη διάρκεια των γυρισμάτων μιας ταινίας, αυτό σημαίνει ότι είτε κάνετε μια «κακή» ταινία, είτε ότι είστε τελειωμένος.

Το ότι έγραψα αυτόν το Δεκάλογο δεν σημαίνει απαραίτητα ότι πρέπει συνειδητά να τον ακολουθήσω. Οι κανόνες αυτοί βγήκαν μέσα από τη δουλειά μου, δεν της προηγήθηκαν. Στην πραγματικότητα, κάθε κανόνας υπάρχει για να παραβιάζεται (χωρίς να παρακάμπτεται). Υπάρχει όμως ένας κανόνας ο οποίος αν παραβιαστεί (ή παρακαμφθεί), θα είναι ολέθριο για κάθε καλλιτέχνη: Μην επιτρέψετε ποτέ στην καλλιτεχνική σας δουλειά να υπηρετήσει ο,τιδήποτε άλλο εκτός από την ελευθερία.

Πράγα 1999

Μετάφραση: **Μπάμπης Ακτσόγλου**

Στα γυρίσματα της Τρέλας



Μια ήσυχη εβδομάδα στο σπίτι

Jan Svankmajer, δημιουργός του γκροτέσκου

του **Γιάννη Βασιλειάδη**

Δυνατή και ιδιόμορφη προσωπικότητα, με πηγαία και χαρισματική έμπνευση, βραβευμένος σε όλα τα φεστιβάλ όπου συμμετείχαν οι ταινίες του, ο Jan Svankmajer είναι ένας κατεξοχήν «διανοούμενος» φιλμουργός. Ο συμπατριώτης του σκηνοθέτης Milos Forman είχε χαρακτηρίσει κάποτε τη δημιουργία του με μια απλή εξίσωση: «Disney συν Bunuel ίσον Svankmajer». Ο χαρακτηρισμός είναι ατελής και περιοριστικός. Εκτός από τον Bunuel, στις οποιεσδήποτε κινηματογραφικές επιδράσεις του Svankmajer πρέπει να συμπεριληφθούν ο Fellini και ο Eisenstein, ενώ στις λογοτεχνικές επιδράσεις, ο Franz Kafka, ο Lewis Carroll, ο André Breton, σουρεαλιστές ζωγράφοι και συγγραφείς, καθώς και ο Freud. Σε ό,τι αφορά τον Disney, η συνολική επίδρασή του είναι μηδαμινή. Η σκληρότητα και η άγρια επιθετικότητα (με δόσεις σαδισμού) των ταινιών του θυμίζουν οπωσδήποτε Bunuel. Με τον Fellini, συγγενεύει ως προς τις προτιμήσεις του για το γκροτέσκο, καθώς και τη γοητεία που ασκεί στα έργα του η παιδική ηλικία. Όσο για επιδράσεις και έμπνευση από τον Eisenstein, αυτές συνοψίζονται στις τολμηρές και βίαιες αντιπαραθέσεις των εικόνων και τον κοφτό ρυθμό του δυναμικού μοντάζ του.

Από τις πρώιμες επιρροές στο έργο του Svankmajer είναι ουσιαστικό να αναφερθεί η τόσο χαρακτηριστική τεχνοτροπία –που ποτέ, όμως, δεν πέφτει στο μανιερισμό– του Ιταλού ζωγράφου Giuseppe Arcimboldo (1527-1593). Και βέβαια, πίσω απ' όλα όσα ήδη αναφέρθηκαν, υπάρχει η μεγάλη τσέχικη παράδοση του Θεάτρου μαριονετών, το Μαύρο Θέατρο της Πράγας, και, υπό μία γενικότερη έννοια, η ίδια η πόλη της Πράγας, «η μαγική πρωτεύουσα της Ευρώπης» όπως την αποκάλεσε ο Breton. Στις ταινίες της δεκαετίας του '80 οι εμφανείς πηγές έμπνευσης εστιάζονται στον Edgar Allan Poe (*Η πτώση του Οίκου των Όσερ, Το πηγάδι, το εκκρεμές και η ελπίδα*) και στον Caroll (*Κάτω στο κελάρι, Αλίκη*).

Οι διάφορες επιδράσεις και συγγένειες, όμως, συγχωνεύονται και εξαφανίζονται μέσα στη μοναδικότητα ενός δυναμικού προσωπικού ύφους, στον ιδιαίτερο τρόπο με τον οποίο διατυπώνονται τα διανοήματα, στη συνειδητή επιλογή των δομικών σχημάτων, με έμφαση στη μορφή και προπαντός στο περιεχόμενο. Η γόνιμη φαντασία και οι επινοήσεις μετουσιώνουν την πραγματικότητα του ρεαλιστικού περιβάλλοντος σε μια καθολική έκφραση ονειρικού υπερρεαλισμού, κι ο Svankmajer επιβεβαιώνει την αγαστή σύζευξη του animation (κούκλες, σχέδιο, animation αντικειμένων, κολάζ αποκομμάτων με γκραβούρες και παλιές φωτογραφίες, ζωντανούς ηθοποιούς) με την πειραματική ταινία. Αδιαμφισβήτητος ηγέτης του πειραματικού τρισδιάστατου animation, όπου συνωστίζονται υλικά αντικείμενα εκπληκτικής ποικιλίας. Το animation συνυπάρχει συχνά με λήψεις εκ του φυσικού.

Ο Svankmajer κινείται στο χώρο του γκροτέσκου, της αλλοτρίωσης, της αλληγορίας. Το αόρατο και το ορατό, το γνωστό και το άγνωστο, αλληλοσυγκρούονται αδιάκοπα και από τη σύγκρουση αυτή εμφανίζονται αντικείμενα και άνθρωποι μιας νέας τάξης πραγμάτων. Ένα συγκεκριμένο παραισθησιογόνο σύμπαν διαφορετικής ποιότητας. Ο εικαστικός πλούτος παραμένει εκθαμβωτικός. Ο σκηνοθέτης δεν ονομάζει ποτέ τον εαυτό του δημιουργό ταινιών animation, αφού κατά κύριο λόγο αυτό που τον ενδιαφέρει δεν είναι οι τεχνικές που χρησιμοποιούνται, ή η δημιουργία της τέλειας φαντασίωσης, αλλά το να «δώσει ζωή» στα καθημερινά αντικείμενα. Για κείνον τα αντικείμενα έχουν περισσότερη «ζωή» από τα ανθρώπινα όντα, είναι πιο εύγλωττα, μεταδίνουν μεγαλύτερη συγκίνηση γιατί έχουν ένα κρυφό περιεχόμενο που πρέπει να αποκρυπτογραφηθεί. Η μνήμη τους ξεπερνάει κατά πολύ τη μνήμη των ανθρώπων. Συμπερασματικά, ανάμεσα στον άνθρωπο και τα αντικείμενα γεννιέται μια ξεχωριστή σχέση φορτωμένη με νόημα, σχέση που ουσιαστικά στηρίζεται στο μεταξύ τους διάλογο.

Μικρό βιογραφικό

Ο Jan Svankmajer γεννήθηκε στη Πράγα το 1934, όπου και ζει μόνιμα. Σπούδασε στην Ακαδημία Εφαρμοσμένων Τεχνών (1950-54) και στη Σχολή Θεάτρου (τμήμα μαριονέτας) απ' όπου αποφοίτησε το 1958. Συνεργάστηκε με το Θέατρο Μασκών και το φημισμένο Μαύρο Θέατρο της Πράγας, προτού αρχίσει μόνιμη συνεργασία με το Θέατρο Μαριονέτας Laterna Magika. Εκεί, ενδιαφέρθηκε πρώτη φορά για τον κινηματογράφο. Μέχρι το 1958 είχε πραγματοποιήσει διάφορα κολάζ κι είχε ασχοληθεί με την γλυπτική.

Ο κινηματογράφος του

Οι πρώτες μικρού μήκους ταινίες του υιοθετούν τον μανιερισμό της τεχνοτροπίας στην Πράγα του 16ου και του 17ου αιώνα. Τροποποίησε και εμπλούτισε τη μακρόχρονη παράδοση της μαριονέτας με τις κινούμενες κούκλες του σε άγριες ιστοριούλες με ανανεωμένη αφηγηματική γραμμή. Πρόβαλε, παράλληλα, με διάφορους τρόπους το μύθο της «μαγικής» Πράγας, επεξεργάστηκε την πραγματικότητα χωρίς εξιδανικεύσεις, με τρόπο βίαιο, κάνοντας μόνιμα χρήση του παραλόγου.

Το 1970 ο Svankmajer συνάντησε τη μελλοντική γυναίκα του, τη σουρεαλίστρια ζωγράφο Eva, καθώς και τον Vratislav Effenberger, το θεωρητικό ηγέτη της ομάδας των Τσέχων Σουρεαλιστών της Πράγας. Σε αυτή την ομάδα ανήκει ακόμη, και, μάλιστα, συμμετέχει πολύ ενεργά. Η ομάδα έχει αναπτύξει ποικίλες και αξιόλογες δραστηριότητες σε θέματα ζωγραφικής, ποίησης και κινηματογράφου. Κι εδώ χρειάζεται να επισημανθούν οι αποστάσεις που παίρνει από τον συγγραφέα και ιδρυτή του σουρεαλισμού: χαρακτηρίζει τον εαυτό του ως «σαρκαστικό σουρεαλιστή», σε αντίθεση προς το «λυρικό σουρεαλισμό» του André Breton.

Μετά την εισβολή των Σοβιετικών το 1968, η καλλιτεχνική και πολιτιστική ζωή στη Τσεχοσλοβακία υποβλήθηκε σ' ένα ολοένα αυξανόμενο έλεγχο. Οι μη εγκεκριμένες από τη λογοκρισία τροποποιήσεις που επέφερε ο Svankmajer στο *Ημερολόγιο του Λεονάρδο* το 1972 και οι έμμεσες αναφορές στη καθημερινή ζωή και την πολιτική κατάσταση της Τσεχοσλοβακίας, είχαν ως αποτέλεσμα να του επιβληθεί αποχή από τον κινηματογράφο επί 7 χρόνια – να γίνει, δηλαδή, persona non grata. Στο διάστημα αυτό, επέστρεψε πάλι στη γλυπτική και τις εικαστικές δραστηριότητες. Επανήλθε στον κινηματογράφο το 1979, με το γοτθικό *Το Κάστρο του Οτράντο*, που έχει ως βάση το ομότιτλο μυθιστόρημα του Horace Walpole, ενώ το 1988 πραγματοποίησε την πρώτη μεγάλου μήκους ταινία του, την *Αλίκη*.

Το έργο του Svankmajer

Η πρώτη ταινία του Svankmajer, *Το τελευταίο κόλπο των κυρίων Σβάρτζεβαλντ και Έντγκαρ* (1964), δείχνει δύο ταχυδακτυλουργούς τσίρκου, δύο τρομερούς γίγαντες, αποφασισμένους να ξεπεράσουν ο ένας τον άλλο με διάφορα εκπληκτικά κόλπα. Ώσπου, ένα μικρό σκαθάρι, που μπαίνει στον εγκέφαλό τους, τους κάνει να λυσσάξουν και να ξεσκίσουν ο ένας τον άλλον. Στο *Γ. Σ. Μπαχ: Φαντασία σε σολ μινόρε* (1965), η μουσική του μεγάλου συνθέτη ακούγεται σαν μια προκλητική αντίστιξη στα συντρίμμια και τα απόβλητα του πολιτισμού μας.

Στο *Φερετρόσπιτο* (1966) ένας Καραγκιόζης κι ένας Κλόουν δέρνουν ανελέητα ο ένας τον άλλο μέχρι τελικής πτώσης. Η ταινία είναι φανερά επηρεασμένη από τις εμπειρίες του Svankmajer στη συνεργασία του με το Θέατρο Laterna Magika της Πράγας: διαβολικές μηχανές, φωτογραφικό υλικό του 19ου αιώνα, κολάζ από αποκόμματα παλιών εφημερίδων, «μαγικές» τρύπες. Η βιαιότητα και η ένταση προέρχονται από το δυναμικό και κοφτό μοντάζ. Το *Και τα λοιπά, και τα λοιπά* (1966) αναπτύσσει μια οργισμένη παραβολή του παραλογισμού της ταυτολογίας-επανάληψης των ίδιων καταστάσεων, ώσπου στο τέλος οι ρόλοι αντιστρέφονται, τα πάντα ανατρέπονται.

Το *Jabberwocky* (1971) είναι αφιέρωμα στην παιδική ηλικία και στο συγγραφέα Lewis Carroll (αναφέρεται στο Κεφάλαιο 1 του *Μέσα απ' τον καθρέφτη*). Ποικιλόμορφη και γοητευτική εκφραστικότητα χαρακτηρίζει το παράξενο και αρκετά ανάλαφρο *Ημερολόγιο του Λεονάρδο* (1972). Ο Da Vinci συναντάει το σουρεαλισμό, τα «ζωντανεμένα» σχέδια και τα φανταστικά σκίτσα εναλλάσσονται με βίαιες εικόνες από τη σύγχρονη ζωή – καταδιωκτικά αεροπλάνα, άρματα, τροχοφόρα... Η αναφορά στα καθημερινά γεγονότα και την πολιτική κατάσταση της τότε Τσεχοσλοβακίας, αν και κεκαλυμμένη, βρίσκει το στόχο της.

Στις άλλες, όμως, ταινίες, *Φυσική Ιστορία (σουήτα)* (1967), *Το διαμέρισμα* (1968), *Ο κήπος* (1968), *Μια ήσυχη εβδομάδα στο σπίτι* (1969), *Το οστεοφυλάκιο* (1970), *Η πτώση του Οίκου των Όσερ* (1980), *Κάτω στο κελάρι* (1982), *Το πηγάδι, το εκκρεμές και η ελπίδα* (1983), κυριαρχούν πάντοτε τα δυσοίωνα σύμβολα, ο φόβος, οι απειλές ενός μόνιμου εχθρικού περιβάλλοντος. Το οστεοφυλάκιο Sedlec, όπου υπάρχουν πάνω από 50.000 σκελετοί και νεκροκεφαλές θυμάτων του Μαύρου Θανάτου, προσέφερε κατάλληλο θέμα στη μακάβρια ευαισθησία του καλλιτέχνη, στην ομότιτλη ταινία. *Η πτώση του Οίκου των Όσερ* και *Το πηγάδι, το εκκρεμές και η ελπίδα* εικονογραφούν, με χαρακτηριστικό και δεξιοτεχνικό τρόπο, τα φημισμένα διηγήματα του Edgar Allan Poe.

Η *Αλίκη* (1988) είναι η πιστή μεταφορά του πασίγνωστου μυθιστορήματος του Carroll, μια συμπαραγωγή Τσεχοσλοβακίας, Αγγλίας, Δυτικής Γερμανίας και Ελβετίας. Η πρώτη μεγάλου μήκους ταινία του διαπνέεται από τον γνωστό, ελαφρώς νοσηρό ονειρισμό του Svankmajer, όπου συνυπάρχουν η ειρωνεία, η περιπαικτική διάθεση και η αποστασιοποίηση. Διατηρείται ατόφιο το πνεύμα και το χιούμορ της ανε-

▲ Δον Ζουάν

▼ Το κάστρο του Οτράντο

στραμμένης πραγματικότητας του βιβλίου. Παρά τον κατακερματισμό της αφήγησης σε κεφάλαια, ο εικαστικός πλούτος και η εκλεπτυσμένη τεχνική συμβάλλουν στην ομοιογένεια και τη συνοχή της ταινίας. Η Kristyna Kohoutova υποδύεται την Αλίκη.
Ακολούθησαν τα: *Ανδρικά παιχνίδια* (1988) και *Σκοτάδι-Φως-Σκοτάδι* (1989). *Ο θάνατος του σταλινισμού στη Βοημία* (1990), η πρώτη ταινία του Svankmajer μετά την πτώση του κομμουνιστικού καθεστώτος, είναι μια συνοπτική ιστορία της Τσεχοσλοβακίας μετά τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο. Η φρίκη και τα εγκλήματα, όχι μόνο επί σταλινισμού αλλά και αργότερα, απεικονίζονται με γκροτέσκο, άγριο αλλά και πνευματώδη τρόπο. Ως προς την τεχνική που υιοθετείται, πρόκειται για συνδυασμό αποσπασμάτων από ντοκιμαντέρ, animation μοντέλων από πλαστελίνη, σκίτσα, σουρεαλιστικό κολάζ, που όλα μαζί λειτουργούν κάτω από ένα «τρελό» μοντάζ.
Μετά την *Αλίκη*, ο Svankmajer πραγματοποίησε διαδοχικά άλλες τέσσερις ταινίες μεγάλου μήκους: *Φάουστ* (1994), *Συνωμότες της ηδονής* (1996), *Ο μικρός Ότικ* (2000), *Τρέλα* (2005), όπου συμμετέχουν ζωντανοί ηθοποιοί. Μέχρι την *Αλίκη*, ο φιλμουργός χρησιμοποιούσε αποκλειστικά animation, στις διάφορες μορφές του. Η επιλογή των ηθοποιών από πλευράς του δεν έγινε με γνώμονα αν ήταν «καλοί» ηθοποιοί ή διάσημοι, αλλά με το κατά πόσο ταιριάζουν και «μπολιάζονται» στο όραμα που έχει για την πραγμάτωση της συγκεκριμένης ταινίας. Όσο κι αν φαίνεται κάπως ακραίο, συνεργάζεται με τους ηθοποιούς, όπως ακριβώς συμπεριφέρεται και στα άψυχα αντικείμενα, η κάμερά του τους καταγράφει *σαν* να ήταν αντικείμενα. Στο *Φάουστ* αξιοποιεί και τους ηθοποιούς με non-stop animation, χρησιμοποιεί τη τεχνική του pixillation.
Στο *Φάουστ* και τους *Συνωμότες*, οι κούκλες έχουν διαστάσεις μεγαλύτερες απ' ότι στα προηγούμενα φιλμ. Σχεδόν, φτάνουν τις διαστάσεις των ηθοποιών. Πρόθεση του σκηνοθέτη είναι να εισχωρήσουν οι κούκλες στη πραγματικότητα και να λειτουργήσουν με «φυσικό» τρόπο, σε σωστή αναλογία με τους ηθοποιούς. Υφίστανται, βέβαια, και σε μικρό μέγεθος, όπως ταιριάζουν και λειτουργούν σ' ένα θέατρο μινιατούρα. Στόχος είναι η προσέγγιση μιας διαφορετικής διάστασης της πραγματικότητας.
Εδώ, θα πρέπει να επισημανθεί και μια τελευταία «συγγένεια» που είναι λιγότερο γνωστή: ο Svankmajer αναγνωρίζει και εκτιμά ότι ο Αμερικάνος Charles Bowers ήταν ο άμεσος προδρομός του, αφού ήταν ο πρώτος που, στη δεκαετία του 1920, συνδύασε στις ταινίες του animation και live action, 50 περίπου χρόνια πριν από την προσωπική του πορεία. Η συγγένεια αφορά στον τομέα της συνδυασμένης τεχνικής που υιοθέτησαν και οι δύο φιλμουργοί. Η υφή, η θεματολογία, το ύφος και το περιεχόμενο του έργου τους είναι ανόμοια, τελείως διαφορετικά.
Οι *Συνωμότες* αποτελούν το απόγειο του μαύρου χιούμορ. Η ταινία συνοψίζεται ως μια διεισδυτική μελέτη της ανθρώπινης συμπεριφοράς σε ύφος γκροτέσκο –όπως πάντα, στον καλλιτέχνη– αλλά, με χιούμορ και εύθυμη διάθεση τούτη τη φορά. Έξι συνηθισμένα άτομα με διαφορετικούς τρόπους συμπεριφοράς στις παράξενες σεξουαλικές φαντασιώσεις-φετίχ τους. Το πιο σουρεαλιστικό φιλμ στη ποικίλη και μακρόχρονη δημιουργία του.

Ένα αριστούργημα

Πάντως, αν στην εκλεκτική και απαιτητική φιλμογραφία του Svankmajer πρέπει να αναζητηθεί «το αριστούργημα», ανάμεσα σε τόσα άλλα, αυτό είναι οι *Διαστάσεις διαλόγου* (1982). Σάρωσε τα βραβεία στο φεστιβάλ Ανεσί το 1983 και σε κάθε φεστιβάλ όπου συμμετείχε. Συγκαταλέγεται στα αριστουργήματα του παγκόσμιου animation. Μεγαλοφυές δημιούργημα, με ανεξάντλητη φαντασία και επινοητικότητα στη διευθέτηση του εικαστικού πλούτου, μεταγγίζει στο θεατή το σύγχρονο αίσθημα αλλοτρίωσης και απαισιοδοξίας, με την εκφραστική δύναμη της υπαρξιακής αγωνίας και του προβληματισμού που υπαινίσσεται. Τρεις ενότητες, με θεματική συγγένεια μεταξύ τους, πραγματεύονται τον: α) αιώνιο, β) περιπαθή, γ) εξαντλητικό διάλογο. Και στους τρεις διαλόγους, η κατάληξη είναι η φοβερή έλλειψη επικοινωνίας ανάμεσα στους ανθρώπους. Animation αντικειμένων η πρώτη ιστορία, ενώ οι υπόλοιπες δύο χρησιμοποιούν κούκλες με πλαστελίνη.
Στον πρώτο διάλογο, δύο ανθρώπινα όντα με τεράστια κεφάλια, φτιαγμένα με ετερόκλητα αντικείμενα στην τεχνοτροπία του Arcimboldo, καθισμένα αντικριστά, σταδιακά καταβροχθίζουν το ένα το άλλο, μέχρι να καταντήσουν δύο ομοιόμορφες μάζες. Στο δεύτερο, ένας άντρας και μια γυναίκα ξεκινάνε την επικοινωνία τους με αγάπη και κατανόηση, για να καταλήξουν στον αλληλοσπαραγμό και την εξόντωση. Στον τρίτο, δύο χοντρά κεφάλια αντιμέτωπα ξεκινάνε με το να εξυπηρετούν το ένα τις ανάγκες του άλλου, για να καταλήξουν, κι εδώ, στην αλληλοεξόντωση. Τολμηρό και απαισιόδοξο εγκεφαλικό εγχείρημα, τρομακτικό και εφιαλτικό –αριστούργημα από κάθε άποψη.

Η διαλεκτική του ονείρου

Από την Ανατολική Ευρώπη προέρχονται εκλεκτές καλλιτεχνικές προσωπικότητες –animators με πολύ ξεχωριστό ύφος, όπως ο Ladislaw Starewicz, ο Jiri Trnka, ο Walerian Borowczyk, ο Jan Lenica, για να αναφερθούμε στους πιο σημαντικούς. Ο Svankmajer έχει ορισμένες εκλεκτικές συγγένειες μαζί τους. Παραμένει, όμως, μοναδικός και ανεξάρτητος, παίρνει τις αποστάσεις του από όλους. Ο πολύ προσωπικός εκλεκτικισμός του είναι μια παθιασμένη «δέσμευση» για έναν ιδιόμορφο «στρατευμένο» σουρεαλισμό. Δεν προσκολλήθηκε σε καμιά συγκεκριμένη τεχνική, συχνά, όμως, τις χρησιμοποίησε όλες συνδυασμένες στο ίδιο φιλμ. Η πρωτοτυπία του κάνει την υπέρβαση σε κάθε εκφραστικό τρόπο ή μέσο που επιλέγει.

Η μεγαλοφυΐα του Svankmajer μετατρέπει ένα αποκλειστικά οπτικο-ακουστικό προϊόν σε μια διανοητική, αισθησιακή και συν-αισθητική εμπειρία. Υπό γενική έννοια, όλα τα φιλμ του είναι πολιτικώς στρατευμένα, αυτός, όμως, ο προσανατολισμός τους δεν περιορίζεται ποτέ σε ένα συγκεκριμένο απολυταρχικό καθεστώς: οι ταινίες του διαθέτουν τη παγκοσμιότητα να απευθύνονται πολιτισμικά σε πανανθρώπινη κλίμακα.

Με την διαλεκτική του ονειρικού, του παραλόγου, του γκροτέσκου, ο δημιουργός ενορχηστρώνει τις φαντασιώσεις του. Οι κώδικες αναφοράς στην ιδιάζουσα αυτή εικονοπλασία αποκτούν ιδιαίτερη βαρύτητα, ως ποιητική, πλέον, πράξη. Η ανησυχητική δύναμη που εμπεριέχεται στις εικόνες, που ενεργοποιούνται συνεχώς μπροστά μας, νοηματοδοτεί μια ξεχωριστή κινηματογραφική εμπειρία και μέθεξη. Το αντισυμβατικό σινεμά του Jan Svankmajer προτρέπει το θεατή να επανακαθορίσει τη στάση του και τη σχέση του με τον κινηματογράφο.

Οκτώβρης 2006

Διαστάσεις διαλόγου

▲ Φυσική Ιστορία (σουίτα)

▼ Αλίκη

Να σκέφτεσαι μέσα από τα πράγματα:
Η παρουσία των αντικειμένων στις πρώτες ταινίες του Jan Svankmajer

του **Roger Cardinal**

Προτείνοντας ένα νέο πρωτόκολλο για την όραση, ο σουρεαλισμός παραπέμπει συχνά στο Ρομαντισμό και στις απόκρυφες κοσμολογίες, που υποστηρίζουν την ύπαρξη μιας λανθάνουσας αρμονίας πίσω από τις ασυνέχειες στην επιφάνεια του κόσμου. Πάντα πρόθυμος να τρομάξει και συχνά να περιπλέξει, ο σουρεαλισμός συνηθίζει να θεωρεί τη σύγχυση ως προϋπόθεση της ενόρασης. Ο τρόπος που προσεγγίζει τη δημιουργικότητα έρχεται στα χέρια με τους σκοπέλους της ανομοιότητας, της φλυαρίας, της καθαρά ακατέργαστης υπερβολής, με την ελπίδα να προκαλέσει μια πιο συναρπαστική – καθ' ότι καθυστερημένη – οπτική της ισορροπίας και της διαύγειας. Ένας σουρεαλιστής συνηθίζει να δυσπιστεί απέναντι σε όποια αποκάλυψη στερείται τη συμπληρωματική αύρα του αινίγματος: δεν μπορούμε να αγκαλιάσουμε τη γυμνή αλήθεια χωρίς τα πέπλα της.

Οι πρώτες ταινίες του Svankmajer, βουτηγμένες σ' ένα κράμα σουρεαλισμού και μανιερισμού, πέτυχαν το παράδοξο να χαρίσουν την ενόραση μόνο σε όσους θεατές ήταν προετοιμασμένοι να υποστούν τον ίλιγγο και τη σύγχυση. Η αφοσίωση του εικαστικού καλλιτέχνη στη μη-λεκτική παρουσίαση βρίσκει εδώ, ως φαινομενικά αναγκαίο επακόλουθο, μια σχεδόν διεστραμμένη συνενοχή με τους παράγοντες της χαοτικής εξάπλωσης και της οπτικής σύγχυσης.

Την εποχή που στράφηκε στον κινηματογράφο, ο Svankmajer ήταν προ πολλού ειδήμων στη δημιουργία κολάζ, πρακτική που συνέχισε να τροφοδοτεί τις καλλιτεχνικές του στρατηγικές. Πράγματι, το κολάζ αποτελεί τυπικό παράδειγμα όλων των τρόπων της σουρεαλιστικής δημιουργικότητας. Διότι αν, εξ ορισμού, είναι ένα δόμημα φτιαγμένο από διαφορετικά συστατικά, τότε θα πρέπει – κατά τη δημιουργία του σίγουρα, πιθανόν και κατά τα πρώτα στάδια της εκτίμησής του – να χαρακτηριστεί με όρους πολλαπλότητας, διατάραξης και ασυμφωνίας. Μόνο αργότερα, μπορεί ένα σουρεαλιστικό κολάζ να αποκτήσει ένα δευτερογενές νόημα και, χάρη στη βοηθητική ευαισθησία του δημιουργού του, να συναινέσει στην ολότητα ως μια νέα, μοναδική οντότητα. Επιπλέον, το επιτυχημένο κολάζ συχνά επιτρέπει στο «λογικό» θεατή να συλλάβει το νόημά του, ενώ ακόμα διατηρεί την παράλογη ανομοιογένειά του, τη χροιά του υβριδίου.

Στις animation του, ο εξοντωτικός ρυθμός με τον οποίο ο Svankmajer ξεδιπλώνει μπροστά μας έναν αριθμό διαφορετικών αντικειμένων, κι έπειτα, σαν με το άγγιγμα ενός μαγικού ραβδιού, τα μετατρέπει σε μια συνεκτική ολότητα (Gestalt), είναι, φυσικά, μια λειτουργία των κινηματογραφικών τεχνικών με τις οποίες ασχολείται. Σε πραγματικούς χρόνους, οι χειρισμοί κι οι μετατροπές του παίρνουν πολύ ώρα, αφού κάθε σεκάνς διάρκειας μόλις λίγων δευτερολέπτων είναι, στην πραγματικότητα, προϊόν πολλών λεπτών σχολαστικής οργάνωσης, κατά την οποία, η απεικόνιση των αντικειμένων σε κάθε στιγμή εντός κάδρου πρέπει, ανιαρά και σχολαστικά, να προσαρμόζεται ανάλογα. Ιδωμένη με όρους σημαίνουσας πρακτικής ή εκφραστικού λόγου, μια τέτοια διαδικασία χρησιμοποιεί μια κύρια σύνταξη – την αλυσίδα των κινηματογραφικών απεικονίσεων – στην οποία προστίθεται μια αμέτρητη, σχεδόν, ποικιλία σημειολογικών στοιχείων, με την μορφή υλικών συνόλων καθορισμένων από το σκόπευτρο της μηχανής. Η ολοκληρωμένη ταινία είναι μια σεκάνς οπτικών παραγράφων, αποτελούμενων από προτάσεις, το συχνά παράλογο περιεχόμενο των οποίων συνδέεται στενά (όπως και στην σουρεαλιστική ποίηση) με την σύνταξη των ρυθμικών απεικονίσεων της κάμερας. Μ' αυτή την έννοια, θέλω να καταδείξω πως οι ταινίες του Svankmajer αποτελούν ένα οπτικό επιχείρημα, έναν τρόπο σκέψης, στον οποίο οι ιδέες, αντί για τις λέξεις, εκφράζονται μέσα από αντικείμενα.

Μερικές από τις πιο χαρακτηριστικές πρώιμες πρακτικές του σκηνοθέτη συγκρίνονται με εκείνες ενός καλλιτέχνη, τον οποίο ο ίδιος ο Svankmajer αναγνωρίζει ως επιρροή, η δε χρονική απόσταση μεταξύ τους καταργείται απ' την χωροταξική τους εγγύτητα. Αναφέρομαι στον ζωγράφο Guiseppe Arcimboldo (1527-93), που έδρασε στην Πράγα, γενέθλια πόλη του Svankmajer, στο τέλος του 16ου αιώνα και έγινε διάσημος για τα παραπλανητικά του πορτρέτα, στα οποία τα πρόσωπα συντίθενται από καθημερινά αντικείμενα, όπως φρούτα, λαχανικά, λουλούδια ή ψάρια.[1]

Ο κινηματογράφος του

Στις συνθέσεις του αυτές, ο Arcimboldo εξερευνά μια φόρμουλα των μανιεριστών, όπου άψογα «trompe-l'oeil» δουλεύουν χέρι-χέρι με την εξωφρενική ασυμβατότητα, για να δημιουργήσουν αναγνωρίσιμα ανθρώπινα προφίλ από τα προϊόντα ενός μανάβικου ή τα δίχτυα ενός ψαρά. Μια φιγούρα με το όνομα *Φωτιά* (1566) επιδεικνύει ένα σώμα καμωμένο από κανόνια και πιστόλια, ένα λαιμό από κεριά, ένα πρόσωπο από τσακμακόπετρες και φιτίλια και μαλλιά από αστραφτερές φλόγες. Το *Καλοκαίρι* (1563) δείχνει έναν άνδρα με ροδάκινο για μάγουλο, αχλάδι για σαγόνι, αγγούρι για μύτη, λουβί από αρακά για δόντια και κεράσι για μάτι. Η συστηματική διάσταση αυτών των δημιουργημάτων τονίζεται από το γεγονός ότι εντάσσονται σε σειρές: «Τα Στοιχεία» (*Γη, Αέρας, Φωτιά, Νερό*) ή «Οι Εποχές» (*Άνοιξη, Καλοκαίρι, Φθινόπωρο, Χειμώνας*). Ο Arcimboldo φιλοτέχνησε, επίσης, σατιρικά πορτρέτα αυλικών (συμπεριλαμβανομένου του *Βιβλιοθηκάριου*, φτιαγμένου από παλιά βιβλία, και του *Μάγειρα*, που απεικονίζεται ως ένα πάτο με κυνήγι και γουρουνόπουλο).

Τέλος, υπάρχει το συνδυαστικό του αριστούργημα, *Vertemnus* (1590), μια φιγούρα απατελούμενη από λουλούδια, φρούτα και λαχανικά που στόχευε να είναι ένα πορτρέτο του Ροδόλφου του Β΄με την μορφή του Vertemnus, θεού του χρόνου που αλλάζει, αλλά και της ίδιας της μεταμόρφωσης. Το έργο λειτουργεί σε τρία, τουλάχιστον, σημασιολογικά επίπεδα, συνδυάζοντας το κυριολεκτικό με το αλληγορικό, κι αποτελεί εντυπωσιακό προηγούμενο για τα τολμηρά παζλ και τις μεταμορφώσεις του Svankmajer. (Παρεμπιπτόντως, το συγκεκριμένο πορτρέτο είναι κατ' εξαίρεση ανφάς, ενώ οι συνθέσεις του Svankmajer τείνουν να ακολουθούν τη συνηθισμένη πρακτική του Arcimboldo να παρουσιάζει το πρόσωπο προφίλ, για τον απλό, ίσως, λόγο ότι κάτι τέτοιο λύνει το κινηματογραφικό πρόβλημα της απεικόνισης των κινήσεων του στόματος, και πιο συγκεκριμένα της κατάποσης).

Για πολλά χρόνια, ο Arcimboldo ήταν υπάλληλος των Αψβούργων αυτοκρατόρων Μαξιμιλιανού του Β΄και Ροδόλφου του Β΄στη Βιέννη κι αργότερα στην Πράγα. Ήταν ο προσωπογράφος της αυλής, οργανωτής του ψυχαγωγικού προγράμματος, αλλά και επιμελητής των αυτοκρατορικών συλλογών.[2] Αυτές οι γεμάτες κύρος «συσσωρεύσεις», που αρχικά δεν ήταν παρά στοίβες από ανόμοιους θησαυρούς και τρόπαια, είχε μετατραπεί, μέχρι τον 16ο αιώνα, σε μια αμήχανη έκφραση της αυτοκρατορικής εξουσίας. Οι Αψβούργοι δεν εξέφραζαν πλέον την δύναμή τους με την απλή κατοχή μιας στοίβας πολύτιμων αντικειμένων, ήθελαν, τώρα, να επιβληθούν μέσω της ειδημοσύνης και της επιστημονικής κατανόησης. Έργο του επιμελητή ήταν να ελέγχει την ακεραιότητα των συλλογών, αξιολογώντας τα αντικείμενα και χωρίζοντάς τα σε συνεκτικές κατηγορίες. Διαφορετικοί χώροι θεσπίστηκαν για διαφορετικών ειδών αντικείμενα: θησαυροφυλάκιο για τα κοσμήματα του κράτους, οπλοστάσιο για τα όπλα και τις στολές μάχης, πινακοθήκες για τα έργα τέχνης. Εν καιρώ, οι συλλογές της Βιέννης και της Πράγας θα εξελίσσονταν σε δημόσιες βιβλιοθήκες, αίθουσες τέχνης και μουσεία. Κατά τη διάρκεια της βασιλείας του Μαξιμιλιανού του Β΄ και του Ροδόλφου του Β΄ άκμασε και το πιο πολύχρωμο Wunderkammer, ή συλλογή των αξιοπερίεργων.

Ως επιμελητής του αυτοκρατορικού Wunderkammer, ο Arcimboldo ασχολιόταν με την ταξινόμηση δειγμάτων naturalia (φυσικών αντικειμένων) και artificialia (αντικειμένων φτιαγμένων από ανθρώπους, συμπεριλαμβανομένων και των έργων τέχνης) σύμφωνα με τα κριτήρια της εποχής του. Τα «αξιοπερίεργα» ήταν αντικείμενα που ξεχώριζαν για τη μοναδικότητα και την αξιοπρόσεκτη εμφάνισή τους. Πολύτιμες πέτρες, ασυνήθιστα κομμάτια κοραλλιών, πολύχρωμα φτερώματα, πολύπλοκες φιγούρες φτιαγμένες από φίλντισι ή νεφρίτη κι ασημικά από άγνωστους πολιτισμούς αποτελούσαν το υλικό περιεχόμενο της θεσμοθετημένης δραστηριότητας συλλογής, χαρακτηρισμού και ταξινόμησης. Με την έννοια αυτή, η συλλογή των αξιοπερίεργων συνδέθηκε με την εγκυκλοπαίδεια, λόγω της φιλοδοξίας της να ενσαρκώσει την γνώση ολόκληρου του κόσμου: κάθε δείγμα στοιχείου καταδεικνύει μια καταγωγή κι ανακαλεί έναν τύπο, έτσι ώστε, με το εύρος και την αφθονία της, η συλλογή των αξιοπερίεργων έγινε ένας μικρόκοσμος του ευρύτερου κόσμου. Η κατοχή κι ο στοχασμός, λοιπόν, πάνω σε μια εξωτική συλλογή είχαν, ίσως, ως στόχο την τέρψη μιας μεγάλης φαντασίωσης περί υλικής κατοχής και εκτεταμένης ενόρασης. Γιατί, αν κάποιος κατέχει κάτι, τότε ιδιοποιείται ταυτόχρονα και το νόημά του· κι αν κάθε αντικείμενο ενσωματώνει μια ιδέα, τότε κάθε σειρά αντικειμένων γίνεται ένα σώμα νοημάτων, μια περίληψη της γνώσης.

Δεδομένης της συντονισμένης προσπάθειας ένταξης διαφορετικών οντοτήτων σ' ένα κατανοητό, κυρίαρχο σύστημα, ένα τέτοιο είδος συλλογής διαθέτει πολλά κοινά χαρακτηριστικά με τις «μνημονικές συσκευές» των ερμητικών φιλοσόφων της Αναγέννησης, τις οποίες επανεξέτασε η Frances A.Yates στο βιβλίο της *The Art of Memory*, περιγράφοντας τα συστήματα των Giulio Camillo, Ramon Lull, Giordano Bruno και Robert Fludd.[3] Από τα βασικότερα στοιχεία των έργων τους αναφέρουμε τα κάτωθι: την αρχή της θέσπισης ενός φυσικού πλαισίου για την τοποθέτηση και διατύπωση των διανοητικών ιδιοτήτων

(θέατρο μνήμης του Camillo, συνδυαστικές ρόδες-μέσα-σε-ρόδες του Lull), την κρυμμένη σύνδεση εικόνων, αντικειμένων και εννοιών που ρυθμίζεται από μια ars combinandi (ή συνδυαστική διαδικασία), μια εγκυκλοπαιδική φιλοδοξία ότι, λόγου χάρη, η μικροσκοπική ταξινόμηση μιμείται τον μακρόκοσμο και, τέλος, την ισχυρή πεποίθηση ότι τέτοιες μαγικές κι ερμητικές ανησυχίες δεν πρέπει να γίνονται γνωστές σε όλους. (Καθένα από αυτά τα βασικά στοιχεία θα μπορούσε να υποδεικνύει πλούσιες αναλογίες με την εφαρμογή της ars combinandi από τον ίδιο τον Svankmajer, οι οποίες θα μπορούσαν να φτάνουν μέχρι και στον αποκρυφισμό, αλλά είναι πολύ πολύπλοκες για να τις αναλύσουμε εδώ).

Εξ ορισμού, οι συλλογές των Αψβούργων περιείχαν υλικά πράγματα, ταυτόχρονα, όμως, συχνά ενσάρκωναν στοιχεία φαντασίωσης. Αν αναλογιστούμε ότι εκείνη την εποχή, ο χαυλιόδοντας μιας αρκτοφάλαινας θεωρείτο ως το κέρατο του μυθικού μονόκερου, μπορούμε να δούμε ότι δινόταν μια κάποια ελευθερία στην περιέργεια να προχωρήσει μέσα από την μεταφορά, προοιωνίζοντας, έτσι, τα αντικείμενα των σουρεαλιστών του αιώνα μας. Το κέρατο του μονόκερου εξαπλώνεται στις σφαίρες του συγκεκριμένου και του φανταστικού, κάνοντας το χιμαιρικό, απτό. Το ότι οι αναγεννησιακές συλλογές έτειναν να δίνουν εξέχουσα θέση στα πιο εξωτικά τους εκθέματα, επιβεβαιώνει τον παραλληλισμό μου, αφού κι ο Svankmajer αναμφίβολα μοιράζεται με τους μανιεριστές προγόνους του μια προτίμηση για τα αινίγματα και τις εξαιρέσεις. (Πραγματικά, υποπτεύεται κανείς πως, σε κάθε περίπτωση, τα πράγματα που «χαλάνε» το σχήμα μιας συλλογής είναι εκείνα που αιτιολογούν την ύπαρξή της!)

Ομολογουμένως, θα ήταν παρατραβηγμένο να ορίσουμε τον Svankmajer ως έναν συνειδητό και συνεπή τηρητή μακρινών παραδόσεων, αναφέρω, ωστόσο, πως πολλές από τις πρώτες του ταινίες αντανακλούν μια συγγένεια με τέτοιες πρακτικές της σκέψης. Η μικρού μήκους *Φυσική Ιστορία (σουίτα)* (1967) μπορεί να θεωρηθεί ως ένας διαλογισμός πάνω στις προσπάθειες του ανθρώπου να εξασκήσει την κυριαρχία του πάνω στον μη-ανθρώπινο κόσμο, και τη δίδυμη επιθυμία του να συλλέξει υλικά δείγματα και να ορίσει την πληροφόρηση μέσα από την ταξινόμηση και την καταλογογράφηση. Βρισκόμαστε, πιστεύω, στην ίδια τροχιά σύλληψης που γέννησε τη συλλογή των αξιοπερίεργων. Ο Svankmajer ανοιχτά αφιερώνει, με νόημα, τα οκτώ μέρη της σουίτας του στο αφεντικό του Arcimboldo στην Πράγα, τον αυτοκράτορα Ροδόλφο τον Β΄. Επιπλέον, ένα σύντομο πρελούδιο εσκεμμένα μιμείται τα πορτρέτα του Arcimboldo, εφιστώντας την προσοχή του θεατή στο θέμα της ανομοιότητας μέσα σε μια βαθύτερη τάξη.

Οι επόμενες σεκάνς του φιλμ συνοδεύονται από ποικίλη μουσική υπόκρουση –ένα φόξτροτ, ένα μπολερό, ένα μπλουζ και ούτω καθ' εξής. Στο χωροχρόνο των εννέα λεπτών, το χαρακτηριστικό, στακάτο στιλ του Svankmajer μας βιάζει μέσα από ένα πίνακα βιολογικών ταξινομήσεων, με την επιλογή δειγμάτων: πεταλούδες, σκαθάρια, ψάρια, ερπετά, πουλιά, ένας τίγρης, μια μαϊμού και τέλος ο homo sapiens. Κάθε φορά, υπάρχει μια επιδέξια αντιπαραβολή του ίδιου του δείγματος, με την εικονική του αναπαράσταση (μια παλιομοδίτικη γκραβούρα, μια φιγούρα από εγκυκλοπαίδεια), αλλά και με το σκελετό ή το καβούκι του. Έτσι, στην πρώτη σεκάνς βλέπουμε σαλιγκάρια σκαλισμένα σε εικόνα, πραγματικά, ζωντανά σαλιγκάρια, κι άδεια κελύφη απλωμένα στα συρτάρια της συλλογής.

Η σχολαστική ενασχόληση με τα παράξενα της φύσης δικαιολογεί μια ανάλαφρη εντύπωση «περιεκτικότητας των πάντων», σαν ο Svankmajer να ήθελε μονομιάς να τιμήσει και να ανατρέψει τις επιστημονικές ταξινομήσεις. Τα παράξενα που δείχνει, όπως το σκαθάρι, η σαλαμάνδρα, ή ο ασφόδελος, μπορούν να ερμηνευτούν ως αναφορές σε ένα σουρεαλιστικό τερατολόγιο, αν όχι ως προσωπικά δείγματα παραδοξότητας (το σκαθάρι είναι σίγουρα ένα αγαπημένο φετίχ). Εν τέλει, ο Svankmajer μοιάζει να λέει, πως αυτό που μας παρέχουν οι εγκυκλοπαίδειες δεν είναι ένα σύστημα ορισμών και αναπαραστάσεων του τί συμβαίνει πραγματικά στο φυσικό κόσμο, αλλά ένας ανατριχιαστικός κατάλογος ανεξήγητων εναλλακτικών εκδοχών, χωρίς συχνότητα ή σταθερότητα.

Η *Φυσική Ιστορία (σουίτα)* παίζει με τα εμβλήματα της επιστημονικής βεβαιότητας, δεν παραδέχεται, όμως, καμία απόδειξη της εγκυρότητάς τους. Αντίθετα, υπαινίσσεται, μάλλον, πως, παρ' όλη την ανθρώπινη μεθοδικότητά μας, ο κόσμος παραμένει ξένος, μη αναγώγιμος, παράλογος, ουσιαστικά μη μνημονεύσιμος. Γιατί ακόμα και μια μαϊμού ή ένα σκαθάρι, που παρατίθενται ως απόδειξη ενός υπαρκτού πράγματος, φαίνεται ότι ξεφεύγουν από τις παγίδες της γενικής (generic) ταξινόμησής μας και ξεμακραίνουν ελεύθερες ως προκλητικές εξαιρέσεις. Είναι δύσκολο για το ανθρώπινο μυαλό να αφομοιώσει το θέαμα πολλών ανόμοιων πραγμάτων. Τη σαρδόνια αυτή θέση σίγουρα τονίζει το γεγονός, ότι τα μέρη της σουίτας χωρίζονται μεταξύ τους από τις λήψεις του στόματος ενός άνδρα που τρώει: το τελευταίο πλάνο είναι ένας ανθρώπινος σκελετός που μασουλάει. Το καταβρόχθισμα είναι ένα από τα αγαπημένα μοτίβα της δουλειάς του Svankmajer: Εδώ, θα μπορούσε να θεωρηθεί ότι εκφράζει την πρωταρχικότη-

τα της ύλης έναντι του λόγου (γιατί κανείς δεν μπορεί να μιλήσει με το στόμα γεμάτο), αν όχι ως ένα κόλπο για να εξολοθρεύσει τις αποδείξεις και να αφοπλίσει τη λογική διαμαρτυρία.

Ο ανθρώπινος σκελετός γίνεται το μοναδικό θέμα του *Οστεοφυλάκιου* (1970), που – συγκρινόμενο με το παραφορτωμένο στιλ των άλλων του ταινιών εκείνης της περιόδου – μπορεί να ιδωθεί ως μια συνειδητή στιλιστική άσκηση για την πρόκληση της μέγιστης μεταφορικής δυναμικής από το ελάχιστο εύρος της εικονικής αναφοράς. (Είναι αλήθεια, πως ένα-δυο πλάνα περιλαμβάνουν άσχετο υλικό, όπως ένα κάδρο που απεικονίζει σαλιγκάρια πάνω σε καμπαναριά εκκλησιών). Για μια φορά, ο σκηνοθέτης αποποιείται τη μαγεία της animation για χάρη της απλής κινηματογράφησης, σαν να λέμε, δηλαδή, ότι οι σουρεαλιστικές τεχνικές είναι περιττές εδώ, δεδομένου πως ό,τι παρουσιάζεται είναι ήδη υπερρεαλιστικό. Η ταινία μας πηγαίνει στο νεκροταφείο του Σέντλεκ, κοντά στο προάστιο Κούτνα Χόρα, όπου η κρύπτη του Σιστερσιανού παρεκκλησιού στεγάζει ένα τεράστιο οστεοφυλάκιο, που περιέχει κόκαλα πενήντα χιλιάδων ανθρώπων (και άνω), θυμάτων των πολέμων των Χουσιτών και μιας κατοπινής επιδημίας. Μια ομάδα από ντόπιους τεχνίτες μόχθησε επί μια δεκαετία για να παρατάξει τα κόκαλα και τα κρανία σε καλλιτεχνικές διατάξεις, αναπαριστώντας θέματα όπως θυρεούς, μια τεφροδόχο, κίονες, λάμπες κι έναν περίτεχνο πολυέλαιο. Σε ένα επίπεδο, ο Svankmajer απλώς καταγράφει, όπως κάνει τόσο συχνά, το ανεξήγητο των πιο κοινότοπων και «άλαλων» αντικειμένων κι επιφανειών του υλικού κόσμου. Με μια βαθύτερη έννοια, μας ζητάει να ερμηνεύσουμε τα δευτερογενή μηνύματα του μακάβριου λόγου που διαμορφώθηκε μέσα απ' αυτά τα λείψανα.

Ούτε ένας σκελετός δεν έχει παραμείνει άθικτος, έτσι ώστε να μπορέσουμε να στοχαστούμε πάνω στην τρομακτική «αναγωγή» του οστεοφυλακίου και να τον εκλάβουμε ως ένα τερατώδες vanitas κλασικού μανιερίστικου στιλ. Κι ωστόσο, τα ανώνυμα αυτά κομμάτια είναι, όπως το λεξικό μιας νεκρής γλώσσας, ικανά να αναβιώσουν μέσα από φρέσκιες εκφράσεις. Εδώ, τα πιο ακίνητα από τα ακίνητα πράγματα έχουν ανακατανεμηθεί, επανεφευρεθεί. Το γεγονός πως πολλά κρανία φέρουν τις μολυβένιες υπογραφές επισκεπτών του νεκροταφείου υπογραμμίζει την αντίληψή μας για τον εγγενώς επιγραμματικό χαρακτήρα της διευθέτησής τους, που προσπερνά την πρώτη εντύπωση του αποσπασματικού και της σταξίας. Μπορεί, τώρα, να ειπωθεί, πως οι χιλιάδες αυτές ξεχασμένες ζωές χρησιμεύουν για ένα νέο κι, ίσως, όχι τόσο νοσηρό σκοπό. Μια μη συμβατική αισιοδοξία ανακύπτει, καθώς οι εικόνες στην οθόνη ισοσταθμίζονται από το άκουσμα του τραγουδιού ενός κοριτσιού, που αποδίδει στα τσέχικα, σ' ένα απαλό μπλουζ, ένα ποίημα του Jacques Prévert «Pour faire le portrait d'un oiseau» («Για να κάνετε το πορτρέτο ενός πουλιού»). Η διπλοτυπία μιας φαινομενικά άσχετης, αν όχι ασεβούς, μουσικής υπόκρουσης μπορεί να θεωρηθεί ως έμμεση αναγνώριση, εκ μέρους του Svankmajer, της επιμονής του νοήματος μέσα στον παραλογισμό.[4]

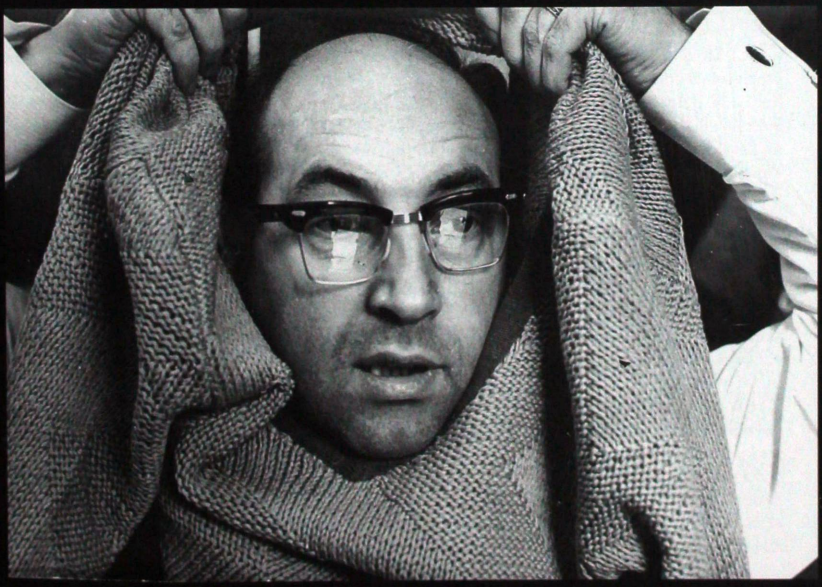
Η προσπάθεια του Svankmajer, ώστε όλοι οι κυρίαρχοι οπτικοί εκφραστές να προβάλουν πρώτα το ευανάγνωστο και την ευγλωττία των υλικών σχηματισμών, μπορεί να αναχθεί σε μια ολόκληρη σειρά προγόνων της ιστορίας της μυστικιστικής και ποιητικής σκέψης. Σκέφτεται κανείς, το έργο του Jakob Böhme *De Signatura Rerum* (1922), που υμνεί τον πλασμένο κόσμο ως ένα τεράστιο κείμενο γραμμένο από την ίδια τη θεότητα, ή το *Die Lehrlinge zu Sais* (1802) του Novalis, με την ονειροπόλησή του πάνω στη ρουνική γραφή των νιφάδων του χιονιού, των φτερών, των σύννεφων και των αστερισμών. Η εγρήγορση του Svankmajer, ωστόσο, στο να δομήσει τα naturalia, είναι πιο ρωμαλέα και σαρδόνια απ' ότι θα μπορούσαν να αφήσουν να εννοηθεί τέτοιες συγκρίσεις.

Η ερμηνεία του Svankmajer για τον κόσμο των αντικειμένων συμφωνεί περισσότερο, μάλλον, με την τραχιά φαινομενολογία της νουβέλας του Jean-Paul Sartre, *Ναυτία* (1938), που βάζει τον λόγιο Αντουάν Ροκετάν να υπνωτίζεται από την μη αναγώγιμη ουσία των πραγμάτων, την πυκνότητά τους, το ότι δεν επηρεάζονται από τις ανθρώπινες εξηγήσεις και νομενκλατούρες. Ακόμα και στην ίδια τη βίωση της ναυτίας, όμως – τη σωματική αυτή ηδία, τη γεννημένη από μια απόλυτη αποτυχία της νόησης – ο Ροκετάν φαίνεται να αναγνωρίζει τη σκοτεινή ποίηση της ύλης, την τάση της να υπερβαίνει την ταπεινότητά της και να διακηρύσσει τη γοητευτική, αν και τρομακτική, ετερότητά της. Στη *Ναυτία* ένα υγρό βότσαλο στην παραλία, οι μοβ τιράντες ενός μπάρμαν, ή η ρίζα ενός δένδρου σ'ένα πάρκο μπορούν να μεταδώσουν ένα τρομακτικό πλεόνασμα νοήματος, τοποθετώντας ελεύθερες μεταφορικές ενέργειες σε μια κλίμακα που αντιτάσσεται στην μεταγραφή, σαν ένα είδος υλικής αυτόματης γραφής.

Η αντίληψη, ότι ο κόσμος είναι εγγενώς εκφραστικός, ήταν, απ' την εποχή του Baudelaire, ένα εθιστικό τετριμμένο της γαλλικής ποιητικής παράδοσης. Αναρωτιέμαι, αν ο Svankmajer έχει διαβάσει τα ποιήματα σε πρόζα του Francis Ponge, ο οποίος, σαν για να σχολιάσει τον Sartre, διαλογίζεται πάνω σε καθη-

▲ Το διαμέρισμα

▼ Ο κήπος



μερινά αντικείμενα (μια φραντζόλα ψωμί, μια πλάκα σαπούνι, για να μην αναφέρουμε το... σαλιγκάρι), σε ένα κύκλο συναντήσεών με τη βάρβαρη ύλη. Παρόλη την αντίσταση του συγγραφέα στον ανθρωποκεντρισμό, οι συναντήσεις αυτές επαναλαμβάνουν το μάθημα, πως όλα αυτά τα «φαινόμενα» είναι τραγανά, ολισθηρά, ή κολλάνε και δεν ξεφεύγουν ποτέ τελείως από τη λαβίδα της ανθρώπινης περιγραφής. Στον Ponge, δεν φαίνεται απλώς αναπόφευκτο ότι ο άνθρωπος πρέπει να ταυτίσει και να ταυτιστεί με τον κόσμο των αντικειμένων, στον οποίο κατοικεί, φαίνεται, επίσης, πως τα ίδια τα αντικείμενα είναι αποφασισμένα να του πουν αυτά που θέλουν.

Όταν ο Svankmajer παρακολουθεί το σιωπηλό κόσμο, επιζητά να μεταγράψει έναν σιωπηρό λόγο. Τα αδρανή αντικείμενα στερούνται, βεβαίως, κυριολεκτικού λόγου, έχουν, ωστόσο, την δύναμη να παρουσιάζονται στις περιγραφές μας ως διατάξεις, που με τη σειρά τους συμβάλλουν στο νόημα. Η ταινία *Παιχνίδι με πέτρες* (1965), αναπαριστά μια τρελή «συγχώνευση» πετρών με νερό, καθώς βλέπουμε ασπρόμαυρα βότσαλα να ξεβράζονται από μια βρύση και να πέφτουν σ' έναν κουβά. Αν θεωρήσουμε, ότι οι πέτρες αυτές προέρχονται από ένα ρυάκι, τότε θα μπορούσαμε να τις κατανοήσουμε σαν να σημαίνουν νερό, μέσω ενός μετωνυμικού συνειρμού.[5] Αργότερα, θα κομματιαστούν και θα γίνουν χαλίκι και άμμος, μια πιο «φυσική» μεταμόρφωση διότι αναφέρεται στην κυριολεκτική μοίρα των πετρών, που, τώρα, δεν μετριέται στη σακκαδική χρονική κλίμακα της σουρεαλιστικής μεταμόρφωσης, αλλά στην πιο αργή κλίμακα της γεωλογικής διαδικασίας.

Θα ήταν υπερβολή να υποστηρίξουμε, ότι βαθυστόχαστες διανοητικές προτάσεις εκφράζονται σε κάθε στάδιο των πειραματισμών με τις φυσικές ιδιότητες: είναι σίγουρο, πως τα πρώτα οπτικά πειράματα του Svankmajer συχνά κατευθύνονταν λιγότερο απ' το πάθος για την επιστήμη και τη φιλοσοφία και περισσότερο από την επιθυμία ενός ψυχαγωγού να εκτελέσει μερικά διασκεδαστικά νούμερα. Παρόλα αυτά, ό,τι μερικές φορές φαντάζει αεριτζήδικο στα ταχυδακτυλουργικά και τις φιοριτούρες του Svankmajer περισώζεται, στο μυαλό μου, από το ενδιαφέρον που δείχνει για τον απτικό, αλλά και για τον οπτικό, αντίκτυπο των γεμάτων ζωντάνια μεταμορφώσεών του.

Ο Svankmajer μοιάζει, πράγματι, να προσδίδει ασυνήθιστη σημασία στην αίσθηση της αφής. Είναι αξιοσημείωτο ότι, στη δεκαετία του '70, οδήγησε τη Σουρεαλιστική Ομάδα της Πράγας σε μια συντονισμένη εξερεύνηση των απτικών αξιών και της σχέσης τους με την οπτική αντίληψη και την νοητική σύλληψη. Πολλά μέλη της ομάδας κατασκεύασαν απτικά αντικείμενα και κολάζ από διαφορετικά υλικά, ενώ ο Svankmajer συντόνισε ένα πείραμα με τυφλό άγγιγμα, όπου οι φίλοι του έβαζαν διαδοχικά τα χέρια τους σε μια μαύρη σακούλα, ψηλαφούσαν και ανέφεραν τις εντυπώσεις τους για τα κρυμμένα περιεχόμενα (που, στην πραγματικότητα, ήταν ένα τιρμπουσόν, ένα παπούτσι, ένα ζευγάρι φούντες, μια κάλτσα κ.ο.κ.). Ως απόρροια του πειράματος, ο Svankmajer διαπίστωσε πως «ακόμα κι οι απτικές αισθήσεις δύνανται να επικοινωνηθούν στην διυποκειμενική σφαίρα και να ενθαρρύνουν την υπέρβαση του παραδοσιακού δυϊσμού ανάμεσα στην αντικειμενικότητα και την υποκειμενικότητα.»[6]

Κάποιο είδος διακεκομμένου διαλόγου, ανάμεσα στην υποκειμενικότητα και τη σφαίρα του επιφανειακά βουβού και ακίνητου, είναι, πιστεύω, αυτό που συμβαίνει στο άσκοπο πρελούδιο του *Παιχνιδιού με τις πέτρες*: η κάμερα περνάει μέσα από μια μπλε πόρτα για να ακολουθήσει, απ' άκρη σ' άκρη, την ασπρισμένη επιφάνεια του τοίχου ενός κελαριού, προσκαλώντας το θεατή να εκτιμήσει και την παραμικρή ραγισματιά, αποχρωματισμό, ή ιστό αράχνης, ενώ οι ανωμαλίες αυτές υπερτονίζονται από τη μουσική υπόκρουση ήχων, χτυπημάτων και τριξιμάτων. Όπως συμβαίνει με την πατίνα της ξεφτισμένης μπογιάς στο *Τελευταίο κόλπο των κυρίων Σβάρτζεβαλντ και Έντγκαρ* (1964), ή, πάλι, με τα σκληρά υφάσματα, την πορώδη εφημερίδα και το τραχύ τρίχωμα του ινδικού χοιριδίου στο *Φερετρόσπιτο* (1966), αντιλαμβανόμαστε την μεγάλη προτίμηση του Svankmajer να μετατρέπει τις περιπλοκές των τραχειών επιφανειών σε απτικά κοντινά πλάνα, σαν να μας ζητάει, όχι μόνο να τις «διαβάσουμε» ως επιγραφές, αλλά και ν' αφήσουμε τα μάτια μας να πέσουν πάνω τους, να φανταστούμε πώς θα ένιωθαν (ή πώς θα νιώθαμε) αν τις αγγίζαμε.[7]

Το ότι αυτές οι ιδιαίτερα γευστικές φυσικές αισθήσεις μπορούν, κάτω από ορισμένες συνθήκες, να συνοδεύσουν ενοράσεις μεταφυσικού τύπου είναι ένας ισχυρισμός κοινός στην ποίηση και το θρησκευτικό μυστικισμό. Το να προτείνουμε μια πέτρα ή μια πεταλούδα ως αντικείμενο διαλογισμού, που καθρεφτίζει μια ανώτερη πραγματικότητα, είναι μια οικεία πρακτική σε πολλά τέτοια πλαίσια. Το σπάνιο επίτευγμα είναι να εξαγάγουμε υψηλότερο νόημα από το κοινότοπο αντικείμενο, ενώ ταυτόχρονα εξακολουθούμε να σεβόμαστε την ίδια την κοινοτοπία του –το γεγονός ότι, ακόμα και ως πεδίο αποκάλυψης, συνεχίζει την δική του τυχαία πορεία ως πράγμα, το οποίο μπορεί κανείς να πιάσει, να ζουλήξει,

να φθείρει, να πετάξει. Μπορούμε να πούμε, πως αντικείμενα που κατορθώνουν να είναι ταυτόχρονα οιωνοί και σκουπίδια ασκούν ιδιαίτερη γοητεία στον Svankmajer, ο οποίος (κάπως σαν τον ζωγράφο Kurt Schwitters και τη συλλογή του *Merz*) προτιμά τα αξιοπερίεργά του να φέρουν ίχνη χρήσης: «Όσο περισσότερο έχει αγγιχτεί ένα αντικείμενο, τόσο πλουσιότερο είναι το περιεχόμενό του», υποστηρίζει.[8] Μια ερμηνεία θα μπορούσε να είναι πως οι ευτράπελες ανακυκλώσεις του Svankmajer υποδύονται μια διαδικασία εξιλέωσης, εξυψώνοντας καθημερινά, χωρίς αξία, υλικά σε κάτι εξωτικό και μαγικό. Μ' αυτή την έννοια, για να επικαλεστώ μια κλασική αντιστοιχία με το σουρεαλισμό (εμπνευσμένη από την αντίληψη του Rimbaud για την alchimie du verbe), ο καλλιτέχνης λειτουργεί ως αλχημιστής, μετατρέποντας ευτελή ύλη σε χρυσό, επιβάλλοντας, δηλαδή, φρέσκιες διαφωτίσεις μέσα από την επεξεργασία πεταμένων σκουπιδιών. Αρκετά μακριά από τους αλχημικούς και καβαλιστικούς συνειρμούς της ίδιας της Πράγας (που εστιάζονται, κυρίως, στην οδό Zlata ulicka, το θρυλικό δρόμο των αλχημιστών, όπου έζησε και ο Kafka), το αλχημικό μοντέλο είναι πολύ λογικό, αν συμφωνήσουμε ότι ο σκηνοθέτης είναι κάποιος που τελετουργικά συλλέγει αντικείμενα χωρίς αξία, τα δοκιμάζει σε διαφορετικούς συνδυασμούς και, τελικά, εξάγει από τις επιταχυνόμενες συγχωνεύσεις και συγχύσεις τους ένα είδος ανώτερης ουσίας. Τέλος, θα υποστηρίξω, πως η ουσία αυτή πρέπει να θεωρηθεί ως ο κοινός παρανομαστής όλων των μεταφορικών ζεύξεων, και, συγκεκριμένα, ως η ίδια η αναλογική αρχή –το μυστικό της σουρεαλιστικής δημιουργίας.

Θα ήταν, ωστόσο, λάθος να υποθέσουμε ότι ο Svankmajer πειραματίζεται πάντα με σκουπίδια άνευ αξίας. Μια από τις πρώτες σεκάνς της *Αλίκης* (1987) απογράφει τα περιεχόμενα του δωματίου της Αλίκης: Καταλήγει: ένα κουτί για κουμπιά, ένα ξύλινο επιδιορθωμένο μανιτάρι, μια σειρά από βαζάκια μαρμελάδας, μια μαγική λατέρνα, ένα καπέλο για τον ήλιο, ένα μελανοδοχείο, μερικά μπισκότα, ένα ψαλίδι, δύο κόμπια μήλου, ένα σετ κρανίων τρωκτικών, ένα ζευγάρι άσπρα γάντια, η φώτογραφία ενός κουνελιού και μιας αλεπούς δίπλα σ' ένα ρυάκι, βαρκούλες από χαρτί κι ένα σπίτι από τραπουλόχαρτα... Κατά τη διάρκεια των κατοπινών περιπετειών της Αλίκης στη Χώρα των Θαυμάτων, θα ξανασυναντήσουμε όλα σχεδόν τα αντικείμενα αυτά, χρησιμοποιημένα με «πιο περίεργους κι ακόμα πιο περίεργους» τρόπους. Η Αλίκη θα ανοίξει ένα βαζάκι μαρμελάδα και θα το βρει παραγεμισμένο με μεγάλες πινέζες. Το Άσπρο Κουνέλι, με τα άσπρα γάντια του, σέρνει μια βαρκούλα από χαρτί. Η Αλίκη θα πιει μελάνι και θα γίνει τεράστια, θα ροκανίσει το ξύλινο μανιτάρι σε μια προσπάθεια να ελέγξει το μέγεθός της. Δύο τραπουλόχαρτα θα τσακωθούν και, στη συνέχεια, θα χάσουν τα κεφάλια τους από το ψαλίδι του κουνελιού. Τέλος, η Αλίκη θα ξυπνήσει από το όνειρό της με τα τραπουλόχαρτα σκορπισμένα στα γόνατά της.

Ένα κομμάτι του παζλ μοιάζει ξεκάθαρο: ο χειρισμός των αντικειμένων στη Χώρα των Θαυμάτων αντιστοιχεί στις παράδοξες διαδικασίες της διεργασίας του ονείρου, κωδικοποιημένες από τον Freud με όρους όπως «συμπύκνωση», «μόλυνση», «συμβολισμός», κλπ. Αυτό που είναι λιγότερο σαφές είναι αν η προηγούμενη επιλογή των αντικειμένων είναι αθώα. Θα συναινούσαμε, ίσως, ότι το παιδικό δωμάτιο ενός παιδιού της βικτωριανής εποχής θα μπορούσε να περιλαμβάνει μια μαγική λατέρνα κι ένα μελανοδοχείο – αλλά μια ποντικοπαγίδα ή ένα ράφι με κρανία τρωκτικών; Προφανώς, ο Svankmajer –που έχει καταγραφεί να λέει ότι θυμάται την παιδική ηλικία όχι ως εποχή τρυφερότητας, αλλά σκληρότητας[9]– θέλει να καταλάβουμε το διαβρωτικό υπονοούμενο του, κατά τα άλλα, υπέργλυκου προοιμίου. Σαν ταχυδακτυλουργικό κόλπο, όπου μας χαρίζεται μια πρώιμη ματιά στο μανίκι του ταχυδακτυλουργού, η περιήγησή του Svankmajer σε όλο το παιδικό δωμάτιο φαίνεται τόσο δουλεμένη ώστε, πριν ακόμα η Αλίκη αποκοιμηθεί, μας είχε δοθεί η ειδοποίηση να περιμένουμε τη βασιλεία της ακανθώδους ασυμφωνίας.

Γενικά μιλώντας, για την δουλειά του Svankmajer θα μπορούσε να ειπωθεί ότι το συναισθηματικό του πάθος για πράγματα τετριμμένα ή παιδιάστικα χαρακτηρίζεται πάντα από μεγάλες δόσεις γκροτέσκου ή μακάβριου –ή, για να επαναλάβουμε όρους που χρησιμοποιήσαμε πρωτύτερα, μια σκυθρωπή υπαρξιακή φαινομενολογία συνηθίζει να σχολιάζεται και να επαναπροσανατολίζεται από τη σουρεαλιστική ιδιοτροπία. Πρέπει, ωστόσο, κανείς να προσέξει την ύπαρξη μιας μονόπλευρης έμφασης· γιατί αν ισχύει κάπως, ότι συνήθως είμαστε μαθημένοι να θεωρούμε τον υλικό κόσμο ως ουδέτερο και φλεγματικό, αποτελεί μέρος του σκοπού ωρίμανσης του Svankmajer να τιμήσει τη φλεγματικότητα αυτή, την απάθεια για την ανθρώπινη πρόθεση, και ταυτόχρονα να δείξει, με ντροπαλή χαιρεκακία, πως το περιβάλλον μας είναι απόλυτα ικανό για πνεύμα και σκανταλιές.

Εδώ, θα μπορούσαμε να βαδίσουμε κοντά στην μυθοπλαστική Πράγα του Kafka, με τις βαρετές πλατείες και τις πνιγηρές σκάλες, βουτηγμένη σε μια βλοσυρή μοιρολατρία, κι όμως, γεμάτη από προκλητικές υπενθυμίσεις αλλόκοτων εναλλακτικών εκδοχών. Πιο συγκεκριμένα, θα μπορούσαμε να σκεφτούμε το πλάσμα «Οντραντεκ» στην ιστορία του Kafka *Troubles of a Householder* (1917),[10] όπου τα απομεινάρια

▲ Δον Ζουάν

▼ Διαστάσεις διαλόγου

ενός παιχνιδιού, φτιαγμένου από μασούρια κλωστής και λίγο νήμα, μας παρουσιάζονται, μέσα από το λογοτεχνικό ισοδύναμο του διαστρεβλωτικού κοντινού πλάνου, ως ένα εύθυμο τέρας. Πιστεύω, ότι, εδώ, πρόθεση του Kafka είναι να μας κάνει να αναγνωρίσουμε το αντικείμενο ως ένα απλό παιχνίδι – μια «άμαξα» από μασούρια κλωστής με αυτοσχέδια «μηχανή»[11]– ενώ, συγχρόνως, μας κλέβει κυριολεκτικά τη σιγουριά μας, δίνοντάς του ως όνομα το μαντευτικό κι ασυνάρτητο «Όντραντεκ». Μια τέτοια καλλιτεχνική στρατηγική αναπαριστά μια κατηγορική επιβολή του παραλογισμού – ή αυτού που οι σουρεαλιστές θα ονόμαζαν «μαύρο χιούμορ».

Η φανταστική λογοτεχνία, όπως υποστήριξε ο Tzvetan Todorov, αρέσκεται στην διατύπωση προτάσεων αξιολόγησης ή τροπικότητας, του τύπου «μου φαινόταν πως», «ίσως», ή «ήταν σαν να».[12] Επιπλέον, οι ιστορίες συχνά ολισθαίνουν, από αυτό που ο Todorov θα όριζε ως «καθαρά φανταστικό», στο «φανταστικό-θαυμαστό», όταν οι πειστικές παρεκκλίσεις, που προκάλεσαν, μας γνωρίζουν, στο τέλος, πως δεν ήταν παρά «ένα όνειρο». Δεδομένου ότι η ταινία animation είναι ένας οπτικός λόγος, οι προτάσεις του οποίου δεν μπορούν να διαμορφωθούν με όρους του «σαν να», αλλά μόνο να απεικονιστούν με τον κυριολεκτικό τρόπο του «έτσι όπως», μπορεί να φαίνεται ότι της λείπει η ευκαμψία της μυθοπλαστικής πρόζας. Κι όμως, διαθέτει το σημαντικό πλεονέκτημα, ότι είναι ικανή να διατηρήσει έναν ανελέητο ρυθμό, ικανό να αφοπλίσει, ή τουλάχιστον να αναστείλει, όλες τις αντιρρήσεις για την αληθοφάνεια αυτού που βλέπουμε στην οθόνη. Μπορεί κανείς να πει, ότι ο Svankmajer τα καταφέρνει σε τέτοιες καταστάσεις: οι ταινίες του είναι, είτε τόσο σύντομες, και προκαλούν τέτοια σύγχυση, ώστε ο θεατής δεν έχει το χρόνο να εστιάσει στα σημεία ρήξης, όπου τα πράγματα γλιστράνε από το αληθινό στο θαυμαστό, ή αλλιώς –όπως στην περίπτωση της *Αλίκης*– θολώνουν, απλώς, το όριο ανάμεσα στα δύο αντιθετικά πεδία. Μέσα στο γενικό σχήμα του Todorov, πολλές από τις δουλειές του Svankmajer μπορούν να μπουν στην κατηγορία του «καθαρά θαυμαστού», στο βαθμό που αφομοιώνουμε τα περιεχόμενά τους σαν να ανήκουν σ' ένα έργο σταθερά μη ρεαλιστικό, άρα συγκρίσιμο με παραμύθι, ή με το ίδιο το όνειρο.[13]

Ωστόσο, αν οι συνηθισμένες ταινίες του Svankmajer ήταν τα απόλυτα ισοδύναμα του παραμυθιού ή του ονείρου (στο τελευταίο, όπως παρατηρεί ο Freud, δεν υπάρχει δυνατότητα να εκφραστούν έννοιες όπως το «αγ» ή το «αλλά», άρα δεν υπάρχει τρόπος να αντιμετωπιστούν υποθέσεις ή αντίθετα επιχειρήματα), τότε θα μπορούσε να θεωρηθεί αναγκαίο για τον κριτικό να προσπεράσει τα διασκεδαστικά θαύματα του έκδηλου περιεχόμενού τους, προκειμένου να εμβαθύνει στα πιο σοβαρά λανθάνοντα νοήματά τους.

Είναι, όμως, το πρώιμο ύφος του Svankmajer τόσο φανερά «αλληγορικό»; Επιμένει πως πρέπει να εστιάζουμε στον δευτερεύοντα συμβολισμό; Δεν το νομίζω. Κι είμαι σκεπτικιστής ως προς την άμεση συνάφεια τέτοιων έργων με αναγνώσεις φροϋδικού ή γιουνγκικού τύπου. Γιατί, ενώ τα όνειρα και τα παραμύθια μπορούν στ' αλήθεια να προσφέρουν πολύτιμα πράγματα στην ψυχανάλυση (η οποία, ουσιαστικά, δραστηριοποιεί μια διαδικασία μετάφρασης, έτσι ώστε να αποκαταστήσει ένα νόημα που οι μηχανισμοί της απώθησης έχουν παραποιήσει), το οπτικό ιδίωμα του Svankmajer παραφαίνεται ρωμαλέο, και το στιλ της παραποίησής του πολύ εσκεμμένο –μια πολύ μελετημένη ποιητική της ασυμφωνίας– για να μπορεί να αναχθεί σε ένα είδος εικονογρίφου ή κρυμμένου κωδικού. Αντίθετα, όταν ο Svankmajer δείχνει πριονίδι να βγαίνει απ' την κοιλιά ενός κουνελιού (*Αλίκη*), ή έναν άνδρα να ρουφάει σούπα από ένα τρύπιο κουτάλι (*Το διαμέρισμα*), τότε, το κύριο του μέλημα είναι να επικοινωνήσει αυτήν την υλική παρέκκλιση, κυριολεκτικά και εμφατικά_ κι είναι σ'αυτόν τον εύθραυστο, απτικό ρεαλισμό, μιας τέτοιας πρωταρχικής θέσης, που πρέπει (σε πρώτο, τουλάχιστον, επίπεδο) να προσπαθήσουμε να αποκριθούμε. Το σουρεαλιστικό αριστούργημα του Svankmajer, *Διαστάσεις διαλόγου* (1982), διαθέτει τα περισσότερα ρητορικά ή συνθετικά χαρακτηριστικά για τα οποία έχω μιλήσει. Χωρισμένη σε τρεις πράξεις, η ταινία προτείνει μια εκκεντρική τυπολογία διαλόγου: 1) «Αιώνιος», 2) «Περιπαθής» και 3) «Εξαντλητικός». Ερμηνευμένες από φιγούρες σε ζεύγη, οι διαδοχικές αυτές «ανταλλαγές» θα μπορούσαν να είναι μια σκοτεινή συνεισφορά στην φιλοσοφία της ανθρώπινης ομιλίας (πράγματι, η ορολογία του Svankmajer αποπνέει αυτόν τον μπλαζέ σκεπτικισμό για την προσωπική αλληλεπίδραση, της οποίας ο Milan Kundera είναι μέγας γνώστης). Το ηθικό δίδαγμα της ταινίας φαίνεται να είναι, πως είναι απίστευτα δύσκολο για κάποιον να διατυπώσει και να επικοινωνήσει ό,τι ακριβώς σκέφτεται, αφού, όχι μόνο ο λόγος είναι ατελές μέσο, αλλά κι η ευαίσθητη ισορροπία της ανθρώπινης ανταλλαγής αναπόφευκτα διαταράσσεται από τον εγωισμό, και το λυπηρό γεγονός ότι διαφορετικά μυαλά δεν μπορούν ποτέ να συμπέσουν πραγματικά. Τέτοιες γενικεύσεις σχετίζονται μεν με το έργο, θα υποστηρίξω, ωστόσο, ότι μια καθαρά αφηρημένη ή αλληγορική ερμηνεία των *Διαστάσεων διαλόγου* χάνει το νόημα του έργου. Κοινωνικά ή ψυχολογικά νοήματα έχουν, εδώ, μικρότερη σημασία απ' ότι οι τρόποι με τους οποίους

«ντύνονται», γιατί είναι η έκδηλη υφολογία της ταινίας, τα αυστηρά οπτικά σκέρτσα των αντικειμένων με τα οποία ασχολείται, που επικρατούν σ' αυτήν τη βιρτουόζικη παράσταση animation.
Η πρώτη σεκάνς, «Αιώνιος Διάλογος», αποτίει φανερό φόρο τιμής στον Arcimboldo. Δύο κεφάλια προφίλ –το ένα φτιαγμένο από λαχανικά, το άλλο από σκεύη κουζίνας– έρχονται σε αντιπαράθεση. Ο διάλογός τους μετατρέπεται σε σωματική μάχη και καταλήγει, με το δεύτερο να καταβροχθίζει το πρώτο, μασώντας τα λαχανικά και φτύνοντας τα κομμάτια τους. Όταν, με τη σειρά του, το πρόσωπο από σκεύη καταστρέφεται και καταπίνεται από ένα άλλο πρόσωπο, φτιαγμένο από αντικείμενα γραφικής ύλης, ακολουθεί μια ακόμα σειρά από γρήγορες αντιπαραθέσεις και μασουλήματα, ενώ τα κομμστάκια των κουζινικών, του χαρτιού και των λαχανικών μικραίνουν όλο και περισσότερο, μέχρι να γίνουν ένα αδιαφοροποίητο μάγμα. Η σεκάνς τελειώνει μ' ένα ακαθόριστο κεφάλι από λάσπη, που ξερνάει ένα πανομοιότυπο κεφάλι από λάσπη, που με τη σειρά του ξερνάει ένα άλλο κεφάλι, που με τη σειρά του... –και ούτω καθ' εξής.
Στον «Περιπαθή Διάλογο», δύο φιγούρες από πηλό, αντρική και γυναικεία, στέκονται αντικριστά σ' ένα τραπέζι και επιδίδονται σε έναν παρόμοιο φρενήρη «διάλογο»: αγκαλιάζουν η μια την άλλη, ανακατεύονται μεταξύ τους, χάνουν και ανακτούν ξανά τα σχήματά τους. Καθώς η επιθυμία εξελίσσεται σε μίσος, καταστρέφουν η μια την άλλη και καταλήγουν άμορφος πηλός.
Οι δύο αυτές σεκάνς έχουν έναν απτικό, ίσως, ακόμα, και σπλαχνικό, αντίκτυπο, που αναστέλλει όποια εννοιολογική παρεμβολή. Κατά μια έννοια, μπορεί να ειπωθεί, πως η αλλόκοτη αλληλεπίδρασή των σχημάτων και των ουσιών επικαλείται ορισμένα φυσικά γεγονότα, όπως την κατάρρευση της ταυτότητας που ακολουθεί την εξόντωση της φυσικής μορφής. Το εκπληκτικό, ωστόσο, εδώ, είναι πως η οπτική ενέργεια της ταινίας διαψεύδει εντελώς κάθε αίσθηση εντροπίας. Το επικοινωνιακό ύφος του Svankmajer μοιάζει να ενσαρκώνει ένα διαφορετικό μήνυμα, που φαίνεται να λέει πως ακόμα κι όταν οι άνθρωποι ή τα αντικείμενα αποσυντίθενται και χάνουν τις ταυτότητές τους, η ενέργεια που ενσαρκώνουν δε χάνεται, αλλά ανακατανέμεται σε άλλες κατευθύνσεις.[14] Ο υπαινιγμός, εδώ, μπορεί να είναι πράγματι αλχημικός, πως ακόμα κι η ευτελής ύλη, όπως η λάσπη κι ο πηλός, μπορεί να υπερβεί την αδράνεια έτσι ώστε, τελικά, τίποτα να μην μπορεί πραγματικά να ξεγραφτεί ως πεθαμένο. (Μπορούμε να θυμηθούμε την ευγλωττία των οστών στο Σέντλεκ).
Εδώ, φτάσαμε μπροστά στο ψέμα, πάνω στο οποίο, θεωρώ, πως θεμελιώθηκε όλο το είδος της ταινίας animation. Στην κανονική ζωή, τα αντικείμενα μοιράζονται με πολύ απλό τρόπο στις κατηγορίες του ζωντανού και του αδρανούς, και μοιάζει κοινή λογική ότι θα πρέπει να συνεχίσουμε να διαφοροποιούμε κατ' αυτόν τον τρόπο τα πράγματα που συναντούμε. Αν ένα νεκρό αντικείμενο έκανε μια κίνηση, θα έπρεπε να υποθέσουμε, ή ότι είχαμε παραπληροφορηθεί, και το πράγμα είναι, στην πραγματικότητα, ένα ζωντανό πλάσμα, ή ότι το χειρίζεται κάποιος φορέας εκτός του ιδίου, περίπτωση κατά την οποία, το αντικείμενο μένει, αυστηρά μιλώντας, παθητικό. Η φιλοδοξία του σκηνοθέτη είναι να σαμποτάρει μια τέτοια λογική δημιουργώντας μια σαγηνευτική αντί-περίπτωση.
Η ταινία animation υποδύεται το ψέμα του να δοθεί ζωή σε κάτι νεκρό ή άψυχο. Όπως ακριβώς – για να επικαλεστώ ακόμα μια σχέση με την Πράγα – το μυθικό γκόλεμ σαλεύει τη στιγμή που η μαγική συλλαβή γράφεται στο μέτωπό[15] του, έτσι και τα αντικείμενα που ο Svankmajer επιλέγει, τοποθετεί, τσιγκλάει και κινηματογραφεί, ορμάνε αυθόρμητα στη δράση. Η όλη ιδέα της ταινίας animation είναι να καταστείλει τις κατηγορίες της φυσιολογικής αντίληψης. Πράγματι, η λογική του ίσως και να ήθελε να καταστείλει όλες τις διαφοροποιημένες κατηγορίες και να εξοντώσει τις ίδιες της συνθήκες του ορθολογισμού... Σίγουρα, μπορεί κανείς να πει ότι οι ταινίες animation του Svankmajer παραλύουν τη λογική, σε βαθμό που ο μέσος θεατής αποτυγχάνει να εκτιμήσει ότι ένα καρώτο ή ένα μπρελόκ που χορεύουν μπορούν, στην πραγματικότητα, να περνάνε από μια σειρά γρήγορων μεταθέσεων και προσαρμογών προκαλούμενων από εξωτερικούς παράγοντες, αντί να χορεύουν με δική τους θέληση. Ο animator, όμως, μπορεί μόνο να κατασκευάσει μια πλάνη, μια εικόνα. Κι ίσως, μια σαρδόνια ομολογία της δικής του διπλοπροσωπίας να κάνει τον Svankmajer να καθυστερεί λίγο τα εφέ του, σαν για να φανερώσει το τέχνασμα τους. Ίσως, να ήταν επικίνδυνο να εκτεθεί κανείς σε τόσο μεγάλη δόση μαγείας μεμιάς, και μόνο ένας τρελός θα μπέρδευε το κινηματογραφικό θαυμαστό με τον ρεαλισμό της ζωής.
Η τελική «κίνηση» στις *Διαστάσεις διαλόγου*, ο «Εξαντλητικός Διάλογος», αποτελεί επίτευγμα, τόσο από άποψη τεχνικής animation όσο και ως εννοιολογικό επιχείρημα. Εδώ ο Svankmajer κατορθώνει μια γνήσια σύνθεση αίσθησης και ιδέας, παραθέτοντας απτικές και οπτικές εντυπώσεις εν αφθονία, ενώ επιτίθεται στο μυαλό του θεατή με διανοητικούς γρίφους. Ως στιλιστική άσκηση στις μεταμορφώσεις, η σεκάνς είναι εντυπωσιακή στη βίαιη ταχύτητά της. Ως διαλογισμός πάνω στις ταξινομίες και την οργά-

νωση της γνώσης, είναι πολύ διεγερτικός και διαυγής. Τη θεωρώ, ένα πολύ παραστατικό παράδειγμα επιχειρήματος που υποστηρίζεται από κινούμενες εικόνες.

Η σεκάνς ξεκινά με δύο κεφάλια που πετάνε αντικείμενα το ένα στο άλλο, σαν ένα είδος μονομαχίας (θα μπορούσε κανείς, να το δει ως μια επεξεργασμένη παρωδία χαρτοπαίγνιου, ή τρίλιζας, ή του «Πέτρα, ψαλίδι, χαρτί»). Οκτώ αντικείμενα συμμετέχουν στο παιχνίδι, χωρισμένα σε τέσσερα φυσικά ζεύγη: μια φραντζόλα ψωμί κι ένα μαχαίρι για βούτυρο, μια οδοντόβουρτσα κι ένα σωληνάριο οδοντόκρεμας, ένα μολύβι και μια ξύστρα, ένα παπούτσι κι ένα κορδόνι παπουτσιού. Ο πρώτος γύρος των προκλήσεων ακολουθεί μια στοιχειώδη λογική, όπου κάθε δεδομένο αντικείμενο παρουσιάζεται, κι έπειτα ειρηνικά ζευγαρώνει με το φυσικό του συμπλήρωμα. Ακολουθεί ένας δεύτερος γύρος προκλήσεων και απαντήσεων, αυτή τη φορά όμως μετατοπιζόμαστε σε μια εκπληκτική σεκάνς ανωμαλιών: το σπρώξιμο προς τα εμπρός της φραντζόλας εμπνέει το σπρώξιμο προς τα εμπρός ενός σωληναρίου οδοντόκρεμας, η οδοντόβουρτσα παρακινεί την ξύστρα, το παπούτσι καλεί το μαχαίρι, το μολύβι το κορδόνι. Σ' αυτό το σημείο, αν κάποιος είναι αρκετά γρήγορος για να το συνειδητοποιήσει, έχει ολοκληρωθεί ένας γύρος. Στον επόμενο γύρο, η φραντζόλα εμφανίζεται πάλι πρώτη, κι αυτή τη φορά καλεί την ξύστρα. Στην συνέχεια το παπούτσι συνταιριάζει με την οδοντόβουρτσα, το μολύβι με το μαχαίρι, η οδοντόβουρτσα με το κορδόνι. Σαν φούγκα παιγμένη με ιλιγγιώδη ταχύτητα, αναδύεται ένα διαδοχικό μοτίβο, πολύ γρήγορα, ίσως, για να κατανοηθεί με την πρώτη θέαση ως εκφρασμένος συνδυασμός, αλλά αρκετά αντιληπτό ώστε να επικοινωνεί μια ατμόσφαιρα μαθηματικής συνέπειας. Η ανάλυση της ταινίας αποκαλύπτει ότι το ολοκληρωμένο μοτίβο σέβεται τον πίνακα των οκτώ αντικειμένων, η σειρά εμφάνισης των οποίων αλλάζει συστηματικά μέχρι να εξαντληθούν όλοι οι πιθανοί συνδυασμοί. (Στην πραγματικότητα, τα οκτώ αντικείμενα παράγουν οκτώ αληθοφανείς συνδυασμούς «φυσικών» συνταιριασμάτων και άλλους είκοσι απίθανους ή «αφύσικους» συνδυασμούς).

Ως προσβολή στην κοινή λογική, η διεστραμμένη αυτή άλγεβρα των ανάρμοστων εξισώσεων μας αναστατώνει πολύ, γιατί μας ζητείται να καταπιούμε, όχι μόνο τα αταίριαστα ζευγαρώματα, αλλά και τις κεφάτες προσπάθειες του σκηνοθέτη να τα κάνει να «δουλέψουν». Γιατί, όταν το μαχαίρι του βούτυρου συναντά το παπούτσι, η αντίδρασή του είναι να το αλείψει με βούτυρο, το κορδόνι δένεται γλυκανάλατα γύρω απ' το μολύβι, το σωληνάριο της οδοντόκρεμας μπαίνει στην ξύστρα και ξύνεται μέχρι να δούμε ν'αναβλύζει το περιεχόμενό της.[16] Αφού τελειώσουν όλα αυτά τα παράνομα ζευγαρώματα, ένας νέος γύρος συναντήσεων πραγματοποιείται, αυτή τη φορά, με τα αντικείμενα να συναντούν όμοιά τους: ένα παπούτσι συναντά ένα παπούτσι, μια οδοντόβουρτσα αποκρίνεται σε μια οδοντόβουρτσα, κ.ο.κ. Μέχρι εδώ, είναι πιθανόν ο θεατής να τα έχει χάσει σε τέτοιο βαθμό, ώστε το θέαμα της συνάντησης ίδιων πραγμάτων να του φαίνεται το ίδιο προκλητικό με τα όσα είδε πριν. Ο τελευταίος γύρος αλλάζει κάπως τους κανόνες, αφού εμφανίζονται δύο νέα αντικείμενα, δύο γλώσσες, οι οποίες, εντελώς αναμενόμενα, αρχίζουν μια δική τους μονομαχία.

Αυτό που με εντυπωσιάζει στον «Εξαντλητικό Διάλογο» είναι πως οι συνδυασμοί των αντικειμένων έχουν μια απτική ρεαλιστικότητα, που περιπαίζει τον ορθολογισμό, ενώ ταυτόχρονα επικαλείται μια κάποια λογική. Είναι σαν ο Svankmajer να στοχαζόταν πάνω στα όρια του κοινώς εννοούμενου συνδυασμού και ισχυρισμού, χρησιμοποιώντας καθημερινά αντικείμενα ως ένα μέσο για να ρωτήσει για τις ανθρώπινες συνήθειές μας –τόσο της υλικής χρήσης όσο και της σκέψης. Κάθε πρωί, δεν «σκεφτόμαστε τίποτα» όταν πιέζουμε την οδοντόκρεμα για να βγει στην οδοντόβουρτσα, ή όταν αλείφουμε βούτυρο στο ψωμί. Τέτοιες καθημερινές συνεργασίες διαφορετικών αντικειμένων μας έχουν γίνει δεύτερη φύση, σαν κλισέ που περνούν, μάλλον, απαρατήρητα μες στη συνηθισμένη τους ταχύτητα. Ένας σουρεαλιστής, όμως, πρέπει πάντα να τεστάρει τα κλισέ: γιατί να μην δούμε να αναβλύζουν αισθήσεις κι ιδέες όταν αλείφουμε βούτυρο σε μια οδοντόβουρτσα, ή οδοντόκρεμα στο ψωμί;

Αυτό ακριβώς το είδος αναίδειας έκανε τους Benjamin Péret και Paul Eluard να συντάξουν *152 παροιμίες μεταφερμένες στο σήμερα* (1952), όπου, διατηρώντας τη σύνταξη αλλά αλλάζοντας το εννοιολογικό της περιεχόμενο, έδωσαν νέα ζωή στην φθαρμένη φόρμουλα της λαϊκής διαλέκτου, δημιουργώντας καινοτομίες όπως: «πρέπει κανείς να χτυπά την μητέρα του, όσο είναι ακόμα νέος», «μ' ένα πουλί, δύο πέτρες», ή «ένα τρομπόνι σ' ένα φλιτζάνι τσαγιού». Ή πάλι, ως ένα διδακτικό παράδειγμα λεκτικού και οπτικού εννοιολογικού πειραματισμού, θα μπορούσαμε να αναφέρουμε τον πίνακα του René Magritte *Το κλειδί των Ονείρων* (1930). Εδώ, ο καλλιτέχνης παραθέτει έξι απομονωμένα αντικείμενα, σαν εκθέματα μουσείου ή επεξηγηματικό πίνακα εγκυκλοπαίδειας. Η φυσιολογική διδασκαλία, όμως, ανατρέπεται, καθώς καθένα από τα αντικείμενα αυτά συνοδεύεται από μια ανάρμοστη ταμπέλα: ένα αβγό ονομά-

ζεται «η ακακία», ένα παπούτσι «το φεγγάρι», ένα κερί «το ταβάνι», κ.ο.κ. Η υπερρεαλιστική συθάδεια τέτοιων λάθος ονομασιών καλλιεργεί την αβεβαιότητα, επισημαίνοντας την ολισθηρότητα της γλωσσικής και εννοιολογικής κατανόησης του ανθρώπου για τον κόσμο όπου κατοικεί.

Ως συνεισφορά στην γενική καμπάνια του σουρεαλισμού για τη διαφθορά του πολιτισμένου ανθρώπου, ο «Εξαντλητικός Διάλογος» είναι σίγουρα αποτελεσματικός. Η άποψή μου, όμως, είναι, πως καταστρώει το μυαλό ως μια επίδειξη της αξιοθαύμαστης ακρίβειας, αλλά και της ύψιστης τρέλας, των συστηματικών διανοητικών διαδικασιών. Το παιχνίδι των συνδυασμών δημιουργεί ένα ιδιαίτερα δομημένο μοτίβο, προβάροντας κάτι που θα μπορούσε να θεωρηθεί ως μια σειρά αναγκαίων, καίτοι παράλογων, παρομοιώσεων του τύπου «beau comme...» («όμορφο σαν...»), φόρμουλα λανσαρισμένη από τον Κόμη του Λοτρεαμόν. Αυτό που κάνει ο Svankmajer, είναι να μας ζητά να γευτούμε την γοητεία των αλλόκοτων αισθητικών προτάσεων: «όμορφο σαν τη συνάντηση ενός σωληνάριου οδοντόκρεμας με μια ξύστρα», «όμορφο σαν την ένωση ενός παπουτσιού και μιας φραντζόλας ψωμί». Κι αν, πράγματι, υπάρχει ομορφιά που ξεχειλίζει εδώ, κατηγορηματικά πρόκειται για σουρεαλιστική ομορφιά, γόνιμη σε αισθήσεις έκπληξης και αβεβαιότητας, μια «beauté convulsive» («σπασμώδης ομορφιά»), σύμφωνα με τη φράση του Breton, της οποίας η υποσυνείδητη συνεκτικότητα καλύπτεται από τον αισθητικό και διανοητικό πανικό.

Μόλις τελειώσει η αμεσότητα της θέασης, και συνέλθουμε από την κατάδυση στις κινηματογραφικές εικόνες, μπορεί να θελήσουμε, παρόλα αυτά, να αξιολογήσουμε τον αντίκτυπό τους με αφηρημένους όρους, μεταφράζοντας την αντικειμενο-κεντρική σκέψη του Svankmajer στα λεκτικά της ισοδύναμα. Φιλοσοφικά μιλώντας, η φλυαρία της φαντασίας και της αντί-φαντασίας, έργων όπως οι *Διαστάσεις διαλόγου*, στηρίζει τη θέση, πως η εξαρτώμενη πραγματικότητα δεν μπορεί ποτέ να συμβαδίσει πραγματικά με τις εναλλακτικές ερμηνείες και τα κατασκευάσματα του ανθρώπου, τις υποθέσεις του και, τελικά, τις πλάνες του. Ο υπαινιγμός είναι, πως ο Svankmajer είναι ένας καλλιτέχνης ο οποίος προτιμά το μύθο και τη φαντασίωση από τη λιτή, αντικειμενική αντίληψη. Είναι ένας άνθρωπος απ' τον οποίο θα περιμέναμε να προτιμήσει, χωρίς δισταγμό, το κέρατο του μονόκερου από το χαυλιόδοντα της αρκτοφάλαινας. Σε κάθε περίπτωση, αν είναι αλήθεια πως, όπως λέει ο Kant, δεν μπορούμε ποτέ να συλλάβουμε το καθεαυτό πράγμα (thing in itself) –δεδομένου ότι το μυαλό μπορεί να ασχοληθεί μόνο με συγκεκριμένα πράγματα, με το να τα πάνει σαν δίχτυ σε ήδη έτοιμους διανοητικούς σχηματισμούς ή ιδέες– τότε συνεπάγεται, πως όσο πιο ανεξέλεγκτες είναι οι υποκειμενικές μας σκέψεις, τόσο πιο πλούσια και πιο ποιητική θα είναι η υλική μας πραγματικότητα. Αναμφίβολα, πρόκειται για σουρεαλιστικό επηχείρημα, το οποίο, όμως, βάζει τη γονιμότητα της φαντασίας πάνω από τη στειρότητα μας ακλόνητης αφοσίωσης στην λεγόμενη αντικειμενικότητα. Στο πλαίσιο της θεωρούμενης «λογικής» σειράς των πραγμάτων, ένα κομμάτι χαρτί είναι κάτι πάνω στο οποίο γράφουμε: γιατί, όμως, να του αρνηθούμε την ελευθερία να λειτουργήσει ως δεκάδες άλλα πράγματα –ως μοντέλο πλοίου, καπέλο, τρομπέτα, ή αεροπλάνο; Στα χέρια του Svankmajer, τα αντικείμενα αλλάζουν γνώμη κάθε λίγα δευτερόλεπτα, γιατί, θεωρητικά, δεν υπάρχει όριο στην ars combinandi της σουρεαλιστικής αναλογίας. Όπως το έθεσε ο Eluard, «Όλα είναι συγκρίσιμα με όλα, το κάθε πράγμα βρίσκει τον αντίλαλό του, την αιτιολόγησή του, την ομοιότητά του, την αντίθεσή του, το δυναμικό του, παντού.»[17]

Σε κάποια σημεία, μπορεί να θεωρηθεί πως ο τρόπος σκέψης του Svankmajer, μέσω των αντικειμένων, κυβερνάται από την ιμπεριαλιστική ιδέα της εγκυκλοπαιδικής σχολαστικότητας. Οι συλλογές των αξιοπερίεργων, με τις οποίες γεμίζει τις ταινίες του, ίσως και να διακινούνται φαινομενικά από την παρόρμησή του να αγκαλιάσει την πληρότητα – παρότι, είναι φανερό πως, ακόμα και τόσο πολυπληθείς μικρόκοσμοι, όπως τα παιδικά δωμάτια στο *Jabberwocky* και στην *Αλίκη*, ή στο οστεοφυλάκιο του Σέντλεκ, δεν μπορούν, στην πραγματικότητα, να αντιπροσωπεύσουν τα πάντα. Με εκπλήσσει η προτίμηση του Svankmajer σε χειρονομίες που σηματοδοτούν μια αέναη επέκταση της αναφοράς: όπως όταν, στις *Διαστάσεις διαλόγου*, μας δείχνει κεφάλια να ξερνούν κεφάλια σε μια αέναη σειρά, ή όταν, στο εξοργιστικό *Και τα λοιπά, και τα λοιπά* (1966), βάζει φιγούρες να χοροπηδούν ατέρμονα κάτω από έναν επαναλαμβανόμενο, διαπεραστικό ήχο. Αναρωτιέται κανείς, αν η εκπαίδευση του Svankmajer σε έναν από τους βασικούς τρόπους οικονομίας της ταινίας animation –τη σχετικά φτηνή, δηλαδή, αναπαραγωγή ενός σύντομου, αλλά ακριβού στην κατασκευή, κάδρου-σεκάνς– δεν του έχει προκαλέσει μια εμμονή με την αέναη επανάληψη, με το κυκλικό déjà vu. Το *Και τα λοιπά και τα λοιπά* μια εξοντωτική παράθεση αντικειμένων μπορεί να είναι εξαντλητική, υπάρχουν, ωστόσο, σοβαρά επακόλουθα στο εκνευριστικό θέαμα της επανάληψης, όπως, η προσμονή και η νοσταλγία –οι συναισθηματικοί, δηλαδή, τρόποι με τους οποίους αξιολογούμε το χρόνο, σαν να σηκώνει τις στιγμές του, όπως ένα φιλμ κόντρα στο φως, πριν τις επανατο-

▲ Κάτω στο κελάρι

▼ Το φερετρόσπιτο

ποθετήσει μέσα στην χρονολογία των αισθαντικών ζωών μας.
Λαμβάνοντας υπόψη την επιφανειακά πρόσχαρη διασκέδαση που μας προσφέρουν, προσπάθησα να υποστηρίξω, ότι οι ταινίες του Svankmajer αντανακλούν σοβαρά τις λειτουργίες του μυαλού, κατά τη διαδικασία της σύγκρισης, της διάκρισης, της κατηγοριοποίησης, της διαλεκτικής αξιολόγησης, της γενίκευσης, της απομνημόνευσης και ούτω καθ' εξής. Πιο συγκεκριμένα, θεωρώ ότι οι συνήθειες του Svankmajer της ευέλικτης ανακύκλωσης, της επανάληψης-με-παραλλαγή (όπως στη μουσική σύνθεση), μαζί με τις ειρωνικές ασυμμετρίες και τις πανικόβλητες μεταβάσεις, προσφέρουν ένα τέλειο μοντέλο της ποιητικής σκέψης, όπως την κατανοεί ο σουρεαλισμός. Μια τέτοια σκέψη επιδεικνύει τον εαυτό της ως διαρκής κίνηση ανάμεσα στα πράγματα, ως πάθος για εναλλακτικές, παράδοξες και παρορμητικές συγκρίσεις, ως ποντάρισμα στο απίθανο προαίσθημα κι όχι στο απυρόβλητο γεγονός... Στα χέρια του Svankmajer, οι πέτρες γίνονται τόσο ρευστές όσο το νερό, και τόσο άστατες όσο η φαντασία.
Στην *Πτώση του Οίκου των Όσερ* (1980) οι ραγισματιές στην ξερή γη, ο σχηματισμός της ρίζας ενός δένδρου και το μοτίβο των αστραπών στον ουρανό μπορούν να γιορτάσουν μια στιγμιαία σύμπτωση μορφών, μια σύνθεση πολύ λιγότερο ακαταμάχητη ως στιγμή γοτθικής ταινίας απ' ότι ως ανεξάρτητη, αυτόβουλη πρόταση. Αυτό είναι, ίσως, ένα σημείο, όπου το χωρίς περιορισμούς παιχνίδι των ανόμοιων σημαινόντων αντικρούει τον κανόνα ότι ο κινηματογραφικός λόγος απαιτεί πλοκή και σταθερή αναφορική δομή. Η μέθη της στοιχειακής φαντασίωσης μοιάζει πάντα έτοιμη να εξαλείψει κάθε θεματικό κατάλοιπο. Σαν να λέμε δηλαδή, πως το πραγματικό κλειδί για την οπτική σκέψη του Svankmajer είναι η αρχή του αχαλίνωτου συνειρμού. Η δύναμη που θρέφει όλες αυτές τις απτικές και οπτικές περιπέτειες είναι εκείνη της ελεύθερης φαντασίας, με την εκπληκτική, αλχημική δύναμη της να ενισχύει τα χίλια πρόσωπα της διαφορετικότητας και να υπερβαίνει το χάος με στιγμιαίες εκλάμψεις ενότητας. Οι αξίες που την καθορίζουν είναι, κυρίως, ποιητικές, οι ίδιες που καθοδηγούσαν το δημιουργικό πνεύμα από την εποχή του Ρομαντισμού (τουλάχιστον) και τις οποίες ο Samuel Taylor Coleridge – ακόμα ένας «συνδυαστικός» δημιουργός φαντασιώσεων με πάθος για εγκυκλοπαιδική γνώση – κατέγραψε κάποτε (στην διάλεξη του, του 1918 *Ορισμός της Ποίησης*) ως την «εξισορρόπηση και συμφιλίωση αντίθετων ή αταίριαστων ιδιοτήτων, της ομοιότητας με τη διαφορά, μια αίσθηση καινοτομίας και φρεσκάδας για τα παλιά ή τα συνηθισμένα αντικείμενα, μια εντονότερη, απ' ότι συνήθως, συγκινησιακή κατάσταση με περισσότερη, απ' ότι συνήθως, τάξη, αυτοκυριαρχία και αξιολόγηση με ενθουσιασμό και σφοδρό συναίσθημα.»[18]
Το να λέμε, λοιπόν, για τον Jan Svankmajer ότι σκέφτεται μέσα από τα πράγματα, είναι ένας άλλος τρόπος να πούμε ότι είναι ένας εκπληκτικός οπτικός ποιητής.

Άρθρο στο βιβλίο *Dark Alchemy, The Films of Jan Svankmajer*, edited by Peter Hames (Praeger: Westport, Connecticut, 1995).
Μετάφραση: **Ζωή-Μυρτώ Ρηγοπούλου**

[1] Για έναν απολογισμό της δουλειάς και της επιρροής του Arcimboldo, καθώς και για τη σχέση του με τις συλλογές των Αψβούργων, δες Ponrus Hulten, *The Arcimboldo Effect: Transformations of the Face from the Sixteenth to the Twentieth Century* (Λονδίνο: Εκδόσεις Thames & Hudson, 1987). Το εξαιρετικό αυτό έργο περιλαμβάνει υλικό για την κατοπινή επιρροή του Arcimboldo στη γενική τροχιά του σουρεαλισμού και αλλού, παρότι, εντελώς ανεξήγητα, δεν αναφέρει τίποτα για τους Σουρεαλιστές της Πράγας.

[2] Για πληροφόρηση πάνω στην πορεία των συλλογών αυτών, δες το άρθρο του Thomas DaCosta Kaufmann, "From Treasury to Museum: The Collections of the Austrian Habsburgs», σε επιμέλεια John Eisner & Roger Cardinal, στο βιβλίο *The Cultures of Collecting* (Λονδίνο: Εκδόσεις Reaktion Books, 1994): 137-154

[3] Frances A. Yates, *The Art of Memory* (Harmondsworth: Εκδόσεις Penguin Books, 1969).

[4] Να σημειωθεί, ότι υπάρχει και μια άλλη βερσιόν της μουσικής υπόκρουσης, που αποτελείται από ένα περιγραφικό σχόλιο του χώρου, όπως το αυτοσχεδίασε επιτόπου μια ντόπια, γυναίκα-ξεναγός.

[5] Αξίζει, ίσως, να αναφέρουμε ότι η *Αλίκη* του Svankmajer ξεκινά με μια ειδυλλιακή υπαίθρια σκηνή, όπου η ηρωίδα πετάει πέτρες σ' ένα ρυάκι, μέσα απ' το διάφανο νερό του οποίου μπορούμε να δούμε τα χαλίκια στο βυθό του. Το σκηνικό, τότε, γίνεται ένα παιδικό δωμάτιο, όπου η Αλίκη αναπαριστά τη σκηνή, αυτή τη φορά πετώντας μικροσκοπικές πέτρες σ' ένα πορσελάνινο φλιτζάνι του τσαγιού. Ο θεατής ίσως να σκιρτά στην προσμονή του σπασίματος της πορσελάνης. Πολλά απτικά ανακλαστικά τίθενται μέσω αυτού σε κίνηση, σημαντικά για τον Svankmajer, αλλά διαφορετικά από την βασική ιστορία της ταινίας.

6 Μεταφρασμένο από τα γαλλικά: «Même les sensations tactiles sont susceptibles de communication dans le domaine de la transsubjectivité, et permettent de se passer, les frontières du dualisme traditionnel entre objectivité et subjectivité.», Jan Svankmajer, «Le Restaurateur», in *Surréalisme 1* (Παρίσι, Εκδόσεις Savelli, 1979): 79.

7 Αντιπαραβάλλοντας την τέχνη του Svankmajer με το «υγιεινό» λούστρο πολλών συγχρόνων ευρωπαίων σκηνοθετών, ο Michael O'Pray παρατηρεί ότι «όλη η βρωμιά, η σκόνη και το παραφόρτωμα της σκηνοθεσίας του Svankmajer υπερπληρώνεται με τις φαντασιώσεις της απτικής ηδονής και αποστροφής («A Svankmajer Inventory», *Afterimage 13* [1987:13]). Έχω ήδη αναφερθεί αλλού στην οπτική/ απτική γοητεία ορισμένων σκηνών παραφορτωμένων με διαφορετικά υλικά σε ταινίες του Tarkovsky και του Antonioni (δες το άρθρο μου «Pausing over Peripheral Detail», Framework [30/31 1986] : 124-126).

8 Δείτε τη συνέντευξη του Jan Svankmajer στον Vratislav Effenberger: *O Edgar Allan Poe και η άψυχη φύση*, στη σελίδα 44 του παρόντος τόμου.

9 Δες τη συνέντευξη στον Petr Kral που δημοσιεύεται στη σελίδα 39 του παρόντος τόμου. Είναι σίγουρα πασιφανές, ότι ο Svankmajer εξερευνά μια φλέβα παιδικής σκληρότητας στις ταινίες του, πολλές από τις οποίες κορυφώνονται με σκηνές γκροτέσκου κανιβαλισμού ή σφαγής όπως μαρτυρούν τα: *Το τελευταίο κόλπο των κυρίων Σβάρτζεβαλντ και Έντγκαρ, Το φερετρόσπιτο, Jabberwocky* και *Διαστάσεις διαλόγου.*

10 Franz Kafka, «Troubles of a Householder», στη συλλογή *A Country Doctor*, στο *In the Penal Settlement: Tales and Short Prose Works*, σε μετάφραση Willa & Edwin Muir (Λονδίνο: Εκδόσεις Seeker & Warburg, 1949): 156-158.

11 Μια φωτογραφία αυτού που συνήθως αποκαλείται «spulka» μας παραθέτει ο Jiff Grusa στο βιβλίο του *Franz Kafka of Prague* (Λονδίνο: Εκδόσεις Seeker&Warburg, 1983): 36

12 Δες Tzetan Todorov, *The Fantastic, A Structural Approach to a Literary Gentre* (Ithaca, Cornell University Press, 1975).

13 Όταν βάζω στο ίδιο επίπεδο την ταινία animation με τα παραμύθια και τα όνειρα, είναι επειδή γνωρίζω τις παρατηρήσεις του Svankmajer, ο οποίος, το 1987, όταν προωθούσε την *Αλίκη* «μια ταινία φτιαγμένη για παιδιά –ίσως» δήλωσε με όλη του την ειλικρίνεια πως, «εκτός κι αν ξαναρχίσουμε να λέμε παραμύθια κι ιστορίες με φαντάσματα το βράδυ, πριν πέσουμε για ύπνο, και να εξιστορούμε τα όνειρα μας μόλις ξυπνάμε το πρωί, τίποτα περισσότερο δεν έχουμε να περιμένουμε από το Δυτικό μας πολιτισμό» (Περιοδικό *Afterimage 13,* 1987: 53).

14 Θυμήθηκα τα λόγια που ο Οβίδιος, ακόμα ένας ειδήμων των εξωφρενικών μεταμορφώσεων, βάζει στο στόμα του Πυθαγόρα, τα οποία θα μπορούσαν να περιγράφουν την κινηματογραφική κοσμολογία του Svankmajer όταν δηλώνει πως «{Τίποτα δεν διατηρεί} την εμφάνισή του για πάντα. Η αιώνια εφευρετική φύση συνεχώς παράγει, ένα σχήμα από ένα άλλο. Σε ολόκληρο το σύμπαν τίποτα δεν χάνεται, πιστέψτε με, αλλά τα πράγματα αλλάζουν, και υιοθετούν μια καινούργια μορφή» (*The Metamorphoses of Ovid*, Book XV (Harmondsworth: Εκδόσεις Penguin Books, 1951: 371)

15 Το γκόλεμ είναι μια θρυλική φιγούρα της Πράγας που συνδέεται με την ιουδαϊκή Καμπάλα, και τιμάται σε έργα όπως το μυθιστόρημα του Gustav Meyrink *Der Golem* (1915) και η βουβή ταινία του Paul Wegener με τον ίδιο τίτλο (1920), η οποία, μάλιστα, βραβεύτηκε για την ιδιαίτερα εντυπωσιακή σκηνή όπου η πρωτόγονη φιγούρα από πηλό αποκτά σιγά-σιγά ζωή...

16 Δεν υπάρχει καμία αμφιβολία πως οι παροδικές αυτές «σαγηνεύσεις» και «κανιβαλισμοί» προσφέρουν ευχάριστο πεδίο εξερεύνησης για την ψυχανάλυση. Κι ωστόσο, νιώθω πως η πιο απαιτητική αντίδραση είναι εκείνη που δεν ανάγει απλώς τέτοιους παραλογισμούς σε σοβαρές περιπτώσεις φαλλικού ή στοματικού συμβολισμού, αλλά ακολουθεί τον παροξυσμό του αυτοσχεδιασμού, γευόμενη το διανοητικό παράδοξο του ταυτόχρονου της δομής και της εφεύρεσης.

17 Μεταφρασμένο από τα γαλλικά: «Tout est comparable à tout, tout trouve son écho, sa raison, sa ressemblance, son opposition, son devenir partout» Paul Eluard, *Oeuvres complètes*, τόμος 1 (Παρίσι: Εκδόσεις Gallimard, 1968) : 971

18 *Samuel Taylor Coleridge, Poems and Prose*, επιλογή και εισαγωγή της Kathleen Raine (Harmondsworth: Εκδόσεις Penguin Books, 1957): 227

Το λανθάνον περιεχόμενο των αντικειμένων

Ο **Jan Svankmajer** συνομιλεί με τον **Peter Hames**

Μπορείτε να μας περιγράψετε τα χρόνια των σπουδών σας στη Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών στην Πράγα και στη DAMU, τη Σχολή Δραματικών Τεχνών;

Η σημασία των σπουδών δεν βρίσκεται στο γεγονός ότι σου μαθαίνουν κάτι. Όμως, μαζί με τις σπουδές έχεις όλο τον ακαδημαϊκό χρόνο για να τον αφιερώσεις σε πράγματα που ενδιαφέρουν αποκλειστικά εσένα, κοντολογίς, στην αυτό-εκπαίδευση. Ήμουν στο κολέγιο στη χειρότερη περίοδο, τα χρόνια 1950-1958. Δεν επιτρεπόταν να συζητάμε για μοντέρνα τέχνη, πολύ περισσότερο να μας τη διδάξει κάποιος. Θυμάμαι έναν καθηγητή που μας έδειξε μια «παράνομη έκδοση», μια μονογραφία για τον Picasso. Τα βιβλία του Teige είχαν αποσυρθεί από τις δημόσιες βιβλιοθήκες κι εμείς προσπαθούσαμε να πληροφορηθούμε για τη μοντέρνα τέχνη μέσα από τις γραμμές των κειμένων που την αμφισβητούσαν. Είδα για πρώτη φορά πίνακα του Dali σε ένα βιβλίο με τον τίτλο *Σοβιετική κριτική στη Δυτική αστική τέχνη*!

Την περίοδο των σπουδών μου στην DAMU απορροφήθηκα από τη μελέτη της σοβιετικής πρωτοπορίας στο θέατρο και τον κινηματογράφο. Ήρωες μου ήταν ο Meyerhold και ο Tairov, όπως ο Eisenstein και ο Vertov. Αλλά θαύμαζα, επίσης, τη δουλειά του Oscar Schlemmer. Θα πρέπει εδώ να σας πω, ότι ήταν σχεδόν αδύνατον να βρεις πληροφορίες γι' αυτούς τους καλλιτέχνες στη δεκαετία του '50. Μόνο σε βιβλιοπωλεία μεταχειρισμένων βιβλίων, που τα είχαν φίλοι, μπορούσες να βρεις παλιές εκδόσεις. Μόνο μετά το 20^{ο} Συνέδριο του Κομμουνιστικού Κόμματος της Σοβιετικής Ένωσης άρχισαν να φαίνονται οι πρώτες αλλαγές και να υπάρχουν δημοσιεύσεις για την πρωτοπορία του μεσοπολέμου. Έτσι, μπόρεσα να δω τις ταινίες του Bunuel, τα προπολεμικά κείμενα των Σουρεαλιστών, το έργο των Ernst, Dali, Miro. Επίσης, αναρτήθηκαν ξανά στην Εθνική Πινακοθήκη πίνακες των Toyen, Styrsky και Sima.

Νομίζω, ότι ξεκινήσατε να δουλεύετε στη Σχολή Κουκλοθέατρου. Ποια ήταν η παράδοση του κουκλοθέατρου στην Τσεχοσλοβακία και ποια η δική σας σχέση;

Σπούδασα σκηνογραφία στη Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών της Πράγας, ύστερα στη DAMU έκανα μαθήματα κουκλοθέατρου (κάτι σπάνιο για κείνη την εποχή, πολλοί ξένοι σπούδαζαν επίσης). Το κουκλοθέατρο έχει τη δική του μαγεία. Είχα την τύχη να δω αυθεντικούς λαϊκούς μαριονετίστες με την ιδιαίτερη προφορά και το αυθόρμητο χιούμορ τους. Θα πρέπει να σας πω, ότι απ' όσες παραστάσεις μοντέρνου κουκλοθέατρου έχω δει, τίποτα δεν συγκρίνεται με το παλιό φολκλορικό κουκλοθέατρο. Ίσως, επειδή προσπάθησαν τόσο επίμονα να συναντήσουν τα στάνταρ του μεγάλου θεάτρου, ενώ τα τεχνικά μέσα που είχαν στη διάθεσή τους εναντιωνόντουσαν σε αυτές τους τις προθέσεις, αναδύθηκε κάτι ολότελα αυθεντικό σε στιλιστικό επίπεδο, που μπορεί να συγκριθεί μόνο με την ασιατική θεατρική παράδοση του ιαπωνικού καμπούκι ή της κινέζικης όπερας. Αρκετές ταινίες μου έχουν ως βάση αυτή την παράδοση: *Το φερετρόσπιτο*, *Δον Ζουάν*, *Φάουστ*.

Δουλέψατε επίσης στο Θέατρο Σέμαφορ της Πράγας και στη Laterna magika.

Όταν τελείωσα το στρατιωτικό, έφτιαξα την ομάδα το Θέατρο της Μάσκας για το Θέατρο Σέμαφορ της Πράγας, που είχε ενσωματώσει τεχνικές του Μαύρου Θέατρου, πολύ της μόδας τότε στην Πράγα. Μέσα στον ενθουσιασμό μου να προσεγγίσω την πρωτοπορία, χρησιμοποίησα λιμπρέτα των Nezval και Mahen. Ήμουν επίσης ο πρώτος, που ανέβασε ως παράσταση του Θεάτρου Μάσκας το *Doctor Johann Faust*, ένα έργο που ανήκει στη φολκλορική παράδοση του κουκλοθέατρου. Στην πρώτη μου παραγωγή, μάλιστα, γνώρισα τη γυναίκα μου Eva. Όμως, το Θέατρο Σέμαφορ σύντομα πήρε το προφίλ μουσικής σκηνής και η ομάδα μας με το αβαν-γκαρντίστικο πρόγραμμα ήρθε σε ρήξη όχι μόνο με τη διεύθυνση, αλλά και με το κοινό που είχε διαφορετικά γούστα. Έτσι εγκατέλειψα το θέατρο.

Πήρα την ομάδα μου και πήγαμε στη Laterna magika, όπου μέχρι το 1964 ήμουν διευθυντής και κεφαλή του Μαύρου Θέατρου της Πράγας. Ο ιδρυτής της Laterna magika, Alfred Radok, δε δούλευε πλέον, ευτυχώς, όμως, είχε παραμείνει ο αδελφός του, Emil Radok, με τον οποίο βρήκαμε πολλά κοινά σημεία, παρότι ήταν λίγο μεγαλύτερος από μένα. Ως φρέσκος απόφοιτος από τη σχολή κουκλοθέατρου, δούλεψα μαζί του στην ταινία του *Johannes doctor Faust*, που εμπνεόταν από τη λαϊκή παράδοση του κουκλοθέατρου. Η συνεργασία μου στην ταινία, όπως και σε άλλα σχέδια του Radok, είχε πολύ μεγάλη σημα-

σία για μένα. Ανακαλύψαμε ότι είχαμε κοινές απόψεις σε πολλά και συναντιόμασταν τακτικά για να γράψουμε διάφορα σενάρια, που βάζαμε στην άκρη για «μια βροχερή μέρα». Εκείνη την περίοδο, ήλθα για πρώτη φορά σε επαφή με τον κόσμο του κινηματογράφου. Μαζί με τον Radok σκηνοθετήσαμε διάφορα επεισόδια για το τηλεοπτικό πρόγραμμα *Παραλλαγές*, κι ένα από αυτά τα επεισόδια ήταν και πάλι το *Johannes doctor Faust* από τη λαϊκή παράδοση του κουκλοθέατρου. Όπως βλέπετε, ο Φάουστ με κυνηγά σε όλη μου τη ζωή.

Η παράδοση της μαριονέτας στο σινεμά ξεκινά από το έργο του πονιέρου Jiri Trnka. Ήταν κάτι που επηρέασε τη δική σας δουλειά;

Θυμάμαι, ήμουν φοιτητής όταν είδα για πρώτη φορά την ταινία μαριονετών του Trnka *Το τσέχικο έτος* (*Spalicek*, 1947). Εντυπωσιάστηκα! Μέχρι τότε, γνώριζα μόνο τα κινούμενα σχέδια του Walt Disney και μερικά τσέχικα καρτούν, αυτό όμως ήταν κάτι τελείως διαφορετικό. Εκείνη την εποχή, ωστόσο, δεν σκεφτόμουν να κάνω σινεμά. Όπως είπα και πιο πριν, ήμουν γοητευμένος από τον κόσμο της ρωσικής θεατρικής σκηνής του κονστρουκτιβισμού. Θα πρέπει, μάλιστα, να σας πω ότι όταν άρχισα να ενδιαφέρομαι για τις ταινίες animation, η δουλειά του Jiri Trnka είχε πάψει να με γοητεύει. Είχε κονιορτοποιηθεί από δεκάδες μιμητές κι είχε αναχθεί σε επίσημο δόγμα στην τσέχικη σχολή κινουμένων σχεδίων. Και δεν με ενδιέφερε καθόλου.

Οι πρώτες σας ταινίες, Το τελευταίο κόλπο των κυρίων Σβάρτζεβαλντ και Έντγκαρ, Το φερετρόσπιτο, Δον Ζουάν, μοιάζουν να είναι περισσότερο συνδεδεμένες με την παράδοση του κουκλοθέατρου. Αποτελούν μια προέκταση της θεατρικής παράδοσης και τι είναι αυτό το ιδιαίτερο που σας έλκει στη μαριονέτα;

Έγραψα κάποτε, ότι οι μαριονέτες είναι σταθερά αγκυροβολημένες στη διανοητική μου μορφολογία και γι' αυτό στη δουλειά μου επιστρέφω συχνά σε αυτές, ως κάτι που μου δίνει βεβαιότητα στον κόσμο που με περιτριγυρίζει. Δημιούργησα τα δικά μου γκόλεμ για να προστατευτώ από τα πογκρόμ της πραγματικότητας. Επιπλέον, σπούδασα την τέχνη της μαριονέτας στη Σχολή Δραματικών Τεχνών της Πράγας. Ας μην ξεχνάμε επίσης, ότι η Βοημία διατηρεί μια ισχυρή παράδοση στη μαριονέτα από την εποχή της Εθνικής Παλιννόστησης, όταν το περιπλανώμενο κουκλοθέατρο ήταν το μόνο που έδινε παραστάσεις στα τσέχικα. Και τέλος, πιστεύω ότι η μαριονέτα συμβολίζει με τον καλύτερο τρόπο την ιδιαιτερότητα του ανθρώπου στο σύγχρονο, χειραγωγημένο κόσμο. Όλοι αυτοί οι λόγοι συγκροτούν τον πυρήνα της εμμονής μου για το κουκλοθέατρο, μια εμμονή που εκφράστηκε επίσης στο *Φάουστ*.

Οι ταινίες που κάνατε στα τέλη της δεκαετίας του '60 μοιάζουν να συγγενεύουν, τουλάχιστον θεματικά, με το τσέχικο Νέο Κύμα. Αποτελούν μέρος μιας κοινής αντίδρασης μιας εποχής, που είδε, επίσης, τα πρώτα θεατρικά του Vaclav Havel και Josef Topol ή του Beckett; Ποια η εκτίμησή σας για τις άλλες εκφράσεις του παραλόγου;

Ποτέ μου δεν συνεκτίμησα τη σχέση μου με το τσέχικο Νέο Κύμα, πολύ απλά, γιατί διαφοροποιώ τη δουλειά μου από αυτό το κίνημα. Έχει ως αφετηρία διαφορετικές εσωτερικές πηγές έμπνευσης, έστω κι αν εξωτερικά είναι πιθανόν να βρεθούν ορισμένοι παραλληλισμοί: *Το διαμέρισμα – Josef Kilian* των Juracek και Schmidt, *Ο κήπος – Το πάρτι και οι καλεσμένοι* του Jan Nemec... Αν μοιράζονται κάτι κοινό οι ταινίες μου με κείνες του τσέχικου Νέου Κύματος, είναι μια ορισμένη «αντί» στάση.

Όπως κανένας δε μπορεί να ξεφύγει από την εποχή του, έτσι και οι ταινίες μου της δεκαετίας του '60 δεν ξέφυγαν από το καφκικό πνεύμα εκείνης της περιόδου. Ωστόσο, μια ταινία σαν τον *Κήπο* είναι πιο κοντά στα κείμενα του Effenberger, παρά του Beckett. Τα έργα του Ionesco ή τα μονόπρακτα του Prévert ήταν πιο κοντά στον τρόπο σκέψης μου απ' ότι ο Beckett.

Στη δεκαετία του '70 οι ταινίες σας εμπνέονται από συγγραφείς – Lewis Carroll, Horace Walpole, Edgar Allan Poe, Villiers de L'Isle Adam. Αυτό ήταν επακόλουθο της σύνταξής σας με το κίνημα των σουρεαλιστών; Είναι προφανές, ότι δεν επιχειρείτε την κινηματογραφική ανασύνθεση των αυθεντικών κειμένων. Στο Κάστρο του Οτράντο η πρωτότυπη ιστορία αλληλοσυνδέεται με μια τηλεοπτική συνέντευξη. Στην Πτώση του Οίκου των Όσερ το κείμενο ακροβατεί σε ένα σύμπαν αποτελούμενο ολοκληρωτικά από αντικείμενα, δέντρα και πηλό.

Οι συγγραφείς, το έργο των οποίων ερμηνεύω στις ταινίες μου στη δεκαετία του '70, είναι όλοι τους πολύ κοντά στην καρδιά μου, υποστήριγμα της προσωπικής μου μυθολογίας. Η σχέση μου με αυτούς τους δημιουργούς βασιζόταν πάντα σε αναμνήσεις από προσωπικές μου εμπειρίες με «συναντήσεις» που είχα μαζί τους. Η μνήμη μου, από αυτή την άποψη, είναι πολύ επιλεκτική. Παρότι φαντάζουν δευτερεύουσες, πλασματικές καταστάσεις παίζουν καθοριστικό ρόλο στην ερμηνεία μου των έργων τους. Αντί να κάνω αντικειμενικές, πιστές διασκευές, δημιουργώ υποκειμενικές μαρτυρίες, όπου ο συγγρα-

φέας παίζει το ρόλο του εκπυρσοκροτητή μιας προσωπικής έκρηξης. Πέραν αυτού, πιστεύω, ότι στο ενδότερο νόημά της, η υποκειμενική μου ερμηνεία του Poe ή του Carroll κολυμπά στα ίδια υπόγεια νερά. Το θέμα είναι, να συλλάβουμε ένα πανομοιότυπο σύμπαν, τον τρόμο του, τα όνειρά του και την παιδικότητά του.

Η επιρροή του Giuseppe Arcimboldo είναι πολύ εμφανής στις Διαστάσεις διαλόγου, αλλά και σε προγενέστερα έργα όπως το Παιχνίδι με πέτρες ή Η Πτώση του Οίκου των Όσερ. Πόσο σημαντική είναι για σας η περίοδος του Ροδόλφου του Β΄ ως πηγή έμπνευσης, με δεδομένο επίσης το ενδιαφέρον του για την αλχημεία και τις εφευρέσεις;

Ο Arcimboldo, με τις αθροιστικές, ανθρωπομορφικές απεικονίσεις του, αποτελεί μια έμμονη ιδέα μέσα μου, για την οποία δεν μπορώ να βρω ικανοποιητική απάντηση. Τι συμβαίνει μαζί του, ώστε να μην αποφεύγω ούτε να τον αντιγράφω, κάτι που υποτίθεται ότι απεχθάνομαι; Είναι, ίσως, αυτό το βαθύ σημάδι του «μανιερισμού της Πράγας» με το οποίο ο Ροδόλφος ο Β΄μάγεψε την πρωτεύουσα, αυτός ο νέος «Ερμής ο Τρισμέγιστος», όπως αποκαλείτο από τους μυημένους της εποχής του, κι ο οποίος μερικές εκατοντάδες χρόνια αργότερα ελέγχει ακόμα συγγενικά του πνεύματα; Ή μήπως είναι η εξιδανίκευση του παιδικού αυνανισμού, όπως υποδεικνύει η ψυχο-ανάλυση, το πάθος της συλλογής που τόσο έκδηλα φανερώνει η συνάθροιση αντικειμένων, ζώων και φρούτων στις απεικονίσεις του Arcimboldo; Είναι γνωστή η αδυναμία μου για τον μανιερισμό της εποχής του Ροδόλφου, η σχέση μου με την Πράγα, το Ροδόλφο τον Β΄, τη μοιραία αποτύπωση της εποχής του σε κάθε πέτρα αυτής της πόλης, τη διαρκή ακτινοβολία αυτής της μαγικής ατμόσφαιρας δια μέσου των αιώνων... Το μόνο που έχω να προσθέσω, είναι ότι ο σημερινός τουρισμός και η εμπορευματοποίηση απειλούν να κόψουν οριστικά τους δεσμούς με κείνη την εποχή και να την αντικαταστήσουν με μια «απομίμηση» Disneyland. Η αληθινή μαγεία θα αντικατασταθεί από τετριμμένα σουβενίρ.

Υπάρχει μια έντονη σωματική παρουσία στις ταινίες σας και μια εμμονή με θέματα όπως το φαγητό, η καταστροφή και ο διαμελισμός. Όπως κι ένα συνεχές ενδιαφέρον για τα αντικείμενα και τη συλλογή τους.

Από πολύ παλιά, από την εποχή του σχολείου, δεχόμουν κριτική για νοσηρότητα, αρνητισμό και πεσιμισμό. Και πάντα προσπαθούσα να υπερασπιστώ τον εαυτό μου από αυτές τις κατηγορίες. Δεν υπάρχει στις ταινίες μου αφηρημένη καταστροφή. Είναι πάντα ένας καθορισμένος τύπος άρνησης (κι όπως λέει ο Effenberger αυτό *δεν* αποτελεί αρνητισμό). Η καταστροφή στις ταινίες μου έχει ιδεολογικές και φιλοσοφικές ρίζες. Θα ήταν ανειλικρινές να αρνηθώ, ότι όταν κάνω μια ταινία, κάποιες καταστροφικές συμπεριφορές (ιδιαίτερα σε σχέση με το φαγητό) προκαλούνται από «κρυμμένα» συναισθήματα της λίμπντο. Εδώ όμως, έχουμε να κάνουμε με την πάλη μου με την παιδική μου ηλικία. Είμαι συλλέκτης, όχι όμως συστηματικός. Συλλέγω εντυπώσεις των διασκορπισμένων μου συναισθημάτων, τις οποίες ανακαλύπτω σε ορισμένα αντικείμενα, ασχέτως αν στερούνται αξίας ή είναι αντικείμενα τέχνης, φυσικά προϊόντα ή κάτι που βρήκα στην τύχη. Τα αντικείμενα αυτά δεν είναι για μένα νεκρά τεχνουργήματα και μου αρέσει να τους δίνω πρωταγωνιστικούς ρόλους στις ταινίες μου.

Η δουλειά σας είχε πάντα μια απτική διάσταση, αλλά αυτό γίνεται πιο εμφανές μετά το 1968. Ωστόσο, μια ταινία παραμένει πάντα ένα οπτικό μέσο. Τι προβλήματα ή πλεονεκτήματα υπάρχουν στη διασταύρωση αυτών των αισθήσεων;

Ενδιαφέρθηκα για απτικά πειράματα μέχρι τα μέσα της δεκαετίας του '70. Εξαρχής, έμοιαζαν με τυχερό παιχνίδι. Δημιουργούσα ένα αντικείμενο για τη συλλογή μου του απτού πειραματισμού, μέσα στα πλαίσια ενός ερμηνευτικού θέματος που είχαμε συζητήσει στη Σουρεαλιστική Ομάδα. Το αποτέλεσμα ήταν τόσο γοητευτικό, ώστε συνέχισα να κάνω απτικά πειράματα στη διάρκεια των επτά χρόνων (1973-1979) που μου απαγορεύτηκε να κάνω τις δικές μου ταινίες. Στις αρχές της δεκαετίας του '80, όταν ήταν ξανά εφικτό να επιστρέψω στο σινεμά, ήταν φυσικό να σκεφτώ πώς να χρησιμοποιήσω τις απτικές «εμπειρίες» μου στις ταινίες μου.

Εκ πρώτης όψεως, φαίνεται παράδοξο. Μια ταινία είναι κατ' αρχάς ένα οπτικο-ακουστικό προϊόν. Όμως, όταν άρχισα να δουλεύω πάνω στην *Πτώση του Οίκου των Όσερ* και να διερευνώ τον περίπλοκο κόσμο της φαντασίας του Poe, ανακάλυψα ότι η αφή έπαιζε κυρίαρχο ρόλο στις ψυχολογικές του μελέτες. Η αίσθηση της αφής, στην οποία δίνουμε ελάχιστη σημασία στη φυσιολογική μας ζωή, γίνεται ιδιαίτερα αισθητή σε στιγμές ψυχικής έντασης (όπως έδειξαν τα πειστικά αποτελέσματα της πραγματείας μου περί ευπάθειας / επιδεκτικότητας). Ο Poe το γνώριζε (προφανώς είχε προσωπική εμπειρία), γι' αυτό και οι ιστορίες του είναι γεμάτες από περιγραφές του απτού. Για τον αναγνώστη, βεβαίως, πρόκειται για συναισθήματα που του μεταφέρονται, χωρίς να έχει προσωπική εμπειρία, όμως η απτική φαντασία είναι

Φάουστ

ικανή να μεταμορφώσει αυτά τα συναισθήματα και να τα κάνει πολύ ισχυρά.
Όπως έδειξαν τα πορίσματα της έρευνάς μου, όλα αυτά έχουν να κάνουν με την «απτική μνήμη», η οποία διεισδύει στις βαθύτερες γωνιές της παιδικής μας ηλικίας. Από εκεί, με το παραμικρό απτικό ερέθισμα ή την πρόκληση απτικής φαντασίωσης, αντανακλάται με τη μορφή μιας αναλογίας, η οποία ενθαρρύνει την «απτική τέχνη» της επικοινωνίας. Η αφή παίζει ένα σημαντικό ρόλο στις πρώτες μου ταινίες (για παράδειγμα, η έμφαση στις δομικές λεπτομέρειες των φιλμαρισμένων αντικειμένων), αλλά από τη δεκαετία του '80 κι εντεύθεν (*Η πτώση του Οίκου των Όσερ, Διαστάσεις διαλόγου, Το πηγάδι, το εκκρεμές και η ελπίδα,* κλπ) η δουλειά μου έγκειται στο να ανακαλώ αυτά τα παρελθόντα ή σκόρπια απτικά συναισθήματα, και προσπαθώ, στις ταινίες, να εμπλουτίσω μ'αυτά το συγκινησιακό οπλοστάσιο των εκφραστικών μέσων.

Σε αρκετές δουλειές Σουρεαλιστών (όπως στα κολάζ του Max Ernst), τα αντικείμενα ανασυνδυάζονται σε νέους συσχετισμούς. Ο Breton μιλά επίσης για μια πρόκληση στο χρησιμοθηρικό.

Ο ορισμός ενός σουρεαλιστικού κολάζ μπορεί να είναι αυτός: η συνάντηση δύο ή περισσοτέρων ετερογενών στοιχείων σε ένα χώρο που δεν τους ανήκει. Η συνάντηση αυτή προκαλεί την ανάφλεξη της σπίθας μιας άφρονης, σπασμώδους ομορφιάς. Ωστόσο, αν και σε αρκετές ταινίες μου χρησιμοποιώ κολάζ αντικειμένων, δε νομίζω ότι ο παραπάνω ορισμός μπορεί να εφαρμοστεί 100%. Το «τυχαίο» μου κυβερνάται από μια ορισμένη λογική, ώστε οι θεατές να έχουν την αίσθηση μιας «καθημερινής πραγματικότητας». Την αίσθηση ότι αυτό μπορεί να συμβεί. Φιλοδοξία μου είναι, να καταστήσω ευσταθείς τις χρησιμοθηρικές συνήθειες του κοινού. Ο άφρων διάλογος των έμψυχων αντικειμένων μου είναι φαινομενικά τέτοιος, περιέχει πάντα ένα ορθολογιστικό πυρήνα (έστω κι αν είναι ο ορθολογισμός ενός παρανοϊκού). Ο άφρων διάλογος των αντικειμένων στις ταινίες μου είναι, παρ' όλα αυτά, μια εξέγερση ενάντια στη χρησιμοθηρία. Υπάρχει περισσότερη ιδεολογία μέσα τους, παρά «σπασμώδης ομορφιά».

Αναφέρεστε συχνά στο λανθάνον περιεχόμενο των αντικειμένων.

Προτιμώ το είδος των αντικειμένων, που, κατά τη γνώμη μου, έχουν μια εσωτερική ζωή. Συμφωνώντας με τις απόκρυφες επιστήμες, πιστεύω ότι όταν οι άνθρωποι αγγίζουν κάτω από ιδιαίτερες, ευαίσθητες καταστάσεις ένα αντικείμενο, διατηρούνται πάνω του κάποια στοιχεία. Τα φορτισμένα «συγκινησιακά» αντικείμενα, κάτω από ιδιαίτερες συνθήκες, είναι ικανά να μας αποκαλύψουν αυτό το περιεχόμενο και το να τ' αγγίζεις προκαλεί συνειρμούς και αναλογίες στο ασυνείδητό μας. Έτσι, σε πολλές ταινίες μου χρησιμοποιώ ένα αντικείμενο ή μια ολόκληρη ομάδα αντικειμένων τα οποία «ακούω».

Αν η έννοια του λανθάνοντος αναφέρεται στα όνειρα, ο Freud υποστηρίζει ότι το λανθάνον περιεχόμενο παραμένει πάντα κρυμμένο.

Το λανθάνον περιεχόμενο των ονείρων, όπως και τα μέρη της πραγματικότητας από τα οποία συγκροτώ τις ταινίες μου, είναι μη κωδικοποιημένα ακόμα και για μένα. Πολύς κόσμος κάνει μια φαντασιόπληκτη δουλειά (είτε σε ταινίες, είτε στη ζωγραφική ή την ποίηση) λες και πρόκειται για «κατασκοπικό ραπόρτο»: νομίζουν ότι αρκεί να τοποθετήσουν το σωστό αποκωδικοποιητικό πλέγμα έναντι του έργου και η φαντασία μπορεί να μετεγγραφεί σε μια «κατανοητή» γλώσσα. Κάνουν όμως μεγάλο λάθος. Το κοινό μπορεί να αποκωδικοποιήσει το λανθάνον περιεχόμενο ενός έργου της φαντασίας, μόνο με εργαλεία των δικών του συνειρμών, αναλογίες ριζωμένες στη δική του διανοητική μορφολογία, και μόνο τότε μόνο μπορεί να υπάρξει μια ενδο-υποκειμενική επικοινωνιακή λειτουργία ανάμεσα στο δημιουργό και το κοινό. Έχω ήδη αναφερθεί στην «ευγλωττία» των αντικειμένων και την ικανότητά τους να είναι φορείς λανθανόντων νοημάτων. Θα πρέπει να προσθέσω την αδυναμία μου για παρακμασμένα είδη της λαϊκής τέχνης: μαριονέτες και το σκηνικό του κουκλοθέατρου, παλιά παιχνίδια, σκοπευτήρια, μηχανικοί στόχοι από λούνα παρκ, και στη λογοτεχνία, μαύρες νουβέλες (στο σινεμά, ο Georges Méliès και ο Louis Feuillade). Δε διαφέρουν και πολύ από τις αδυναμίες των περισσοτέρων σουρεαλιστών. Με μεγάλη μου χαρά συγκεντρώνω τέτοια αντικείμενα και μετά τα βάζω στις ταινίες μου.

Σε πολλές ταινίες σας παίζει ρόλο η κωμωδία. Ποιες είναι οι κωμικές επιρροές σας; Και τι γνώμη έχετε για τις ταινίες του Charles Bowers;

Θεωρώ, πως όλες μου οι ταινίες, ακόμα και οι πιο δυσοίωνες, έχουν τη δική τους πλευρά του χιούμορ. Δεν αναφέρομαι σε «κωμικά στοιχεία», αλλά στο «χιούμορ ως όπλο», στο μαύρο, το αντικειμενικό χιούμορ. Ο Effenberger χαρακτηρίζει ως εξής το αντικειμενικό χιούμορ: «Η υψηλότερη και πιο περίπλοκη μορφή χιούμορ είναι το αντικειμενικό, το οποίο, στην καθαρή μορφή του, δεν πηγάζει από την παρεμβολή της λογικής και του ορθολογισμού, αλλά από τη δική του τάξη πραγμάτων, από μια κάποια παραθέση. Είναι αρκετά κοντά στο χιούμορ του ονείρου, μπορούμε να το δούμε στην ειρωνεία και το σαρκα-

σμό του παράλογου χιούμορ, όπως και στον επινοητικό κυνισμό του μαύρου χιούμορ, καίτοι αυτά τα στοιχεία δε το χαρακτηρίζουν, γιατί τα διαχειρίζεται με έναν ιδιαίτερο τρόπο. Δεν αρνείται τον ορθολογισμό και τη λογική του νοήματος: τις καταβροχθίζει. Αν βασίζονται σε ένα συμβατικό ορισμό, τότε η αρχή του αντικειμενικού χιούμορ αναπτύσσει λογικά και ορθολογιστικά συνδετικά στοιχεία, που υπερβαίνουν τα όρια που έθεσαν οι κυρίαρχες συμβάσεις, ως προς τη μορφή και την έκταση μιας προϋπόθεσης, οδηγώντας τα προς την κατεύθυνση μιας αντικειμενικότητας, απροσμένως εγειρομένης ενάντια στη λογική και ορθολογιστική οριοθέτηση της ή έξω από αυτήν. Η αρχή αυτή τροφοδοτεί μια νέα φαντασία, ένα νέο φαντασιακό αντικείμενο, δημιούργημα της τέχνης, απέχων από κάθε ρεαλιστικο-νατουραλιστική περιγραφή. Οι διαλεκτικές των ορθολογιστικών και ανορθολογιστικών λειτουργιών στη δομή της σκέψης, οι οποίες εφαρμόζονται με τη σύνθεση των αντικρουόμενων παραγόντων του συνειδητού και του ενστικτώδους, της εννοιολογικής και της παραστατικής διαδικασίας, ολοκληρώνονται στην πιο ανεπτυγμένη, την πιο όμορφη φόρμα».

Κάτω από αυτή την οπτική, οι τσέχικες ταινίες με τις οποίες νιώθω τη μεγαλύτερη συγγένεια είναι του Milos Forman (τσέχικη περίοδος) και τα ντοκιμαντέρ του Vachek. Από την παλιότερη γενιά δημιουργών, μου αρέσει το αυθόρμητο χιούμορ του Méliès. Στο πρόσωπο του Charles Bowers ανακάλυψα τον άμεσο πρόδρομό μου σε σχέση με την πραγματικότητα και την εμψύχωση του πραγματικού (real animation). Η διαφορά μας έγκειται, στο ότι εκείνος χρησιμοποιεί την real animation για να διευρύνει το πεδίο των γκαγκ στα αμερικανικά καρτούν του (κι ως προς αυτό είναι πρωτότυπος), ενώ εγώ, χρησιμοποιώ την real animation για να περιπλέξω, να διαταράξω τις χρησιμοθηρικές συνήθειες του κοινού, για να το αναστατώσω ή για ολότελα ανατρεπτικούς λόγους.

Πόσο σημαντικός είναι ο ρόλος που δίνετε στον ήχο; Έχετε συνεργαστεί με δυο μεγάλους συνθέτες κινηματογραφικής μουσικής, τον Zdenek Liska και τον Jan Klusak, αν και στις πρόσφατες ταινίες σας δεν χρησιμοποιείτε καθόλου μουσική. Στο Διαστάσεις διαλόγου η μουσική του Klusak μοιάζει περισσότερο με ηχητικό μοντάζ...

Όπως και στη ζωγραφική, η κινούμενη εικόνα απεικονίζει κυρίως την πραγματικότητα (τη φαινομενική όψη της πραγματικότητας). Όσο πιο βαθιά κάποιος διερευνά το φανταστικό, τόσο μεγαλύτερη ανάγκη έχει να είναι ρεαλιστικός στη φόρμα. Έχω επανειλημμένα πει ότι επιθυμία μου είναι να κάνω «φανταστικά ντοκιμαντέρ». Όσο περισσότερο πλησιάζω αυτό το στόχο, τόσο πιο ανατρεπτικά αποτελέσματα έχουν οι ταινίες μου. Κάτω από αυτή τη λογική, δεν υπάρχει χώρος για τη μουσική (εκτός, ως εξωτερικό στοιχείο). Οι αληθινοί θόρυβοι είναι πολύ πιο αποτελεσματικοί.

Η ακουστική και απτική διάσταση της δουλειάς σας μοιάζει να πηγάζει από μια ολοκληρωμένη αντίληψη. Αυτή υπάρχει ήδη μέσα στο μυαλό σας πριν αρχίσετε τα γυρίσματα;

Δεν ξεκινώ μια ταινία αν δεν έχω τα πάντα ξεκάθαρα μέσα στο μυαλό μου. Η κινηματογράφηση έγκειται μόνο στην αναζήτηση κι εξεύρεση του λιγότερο επώδυνου συμβιβασμού ως προς την ολοκλήρωση της αρχικής ιδέας. Παρ' όλα αυτά, ποτέ μου δε γίνομαι σκλάβος του σεναρίου μου. Αυτοσχεδιάζω, ξαναγράφω, αφήνομαι να εμπνευστώ από τα «περιεχόμενα», το περιβάλλον, τα αντικείμενα, τους ηθοποιούς, τα κοστούμια, ακόμα και από τις δυνατότητες του μοντάζ. Κινηματογραφώ διάφορες εκδοχές. Κι ύστερα συμφιλιώνομαι με τη νέα εκδοχή της ταινίας μου.

Τι σας έλκυσε στο θέμα του Φάουστ;

Ο *Φάουστ* όπως και η *Αλίκη* είναι ένα θέμα που με βασανίζει εδώ και πολλά χρόνια. Ανέβασα την εκδοχή του *Φάουστ* από τη φολκλορική παράδοση του κουκλοθέατρου, ως παράσταση του θεάτρου μάσκας στο Θέατρο Σεμάφορ της Πράγας το 1962. Και στις αρχές του '80 προετοίμασα μια παράσταση για τη Laterna Magika, που δεν έγινε ποτέ, μέρος της, όμως, υπάρχει στην ταινία.

Όταν ένας πολιτισμός νιώθει ότι το τέλος του πλησιάζει, στρέφεται προς τις ρίζες του και κοιτά πώς μπορεί να ερμηνεύσει με νέους τρόπους τους θεμέλιους μύθους του, κάτι που μπορεί να του δώσει νέα ενέργεια, ώστε να αποτρέψει την επικείμενη καταστροφή. Ο μύθος του *Φάουστ* είναι ένας μύθος-κλειδί αυτού του πολιτισμού και περιέχει άπειρες ερμηνείες. Η δικιά μου εκδοχή φιλοδοξεί να είναι μια από αυτές τις επιστροφές στις ρίζες, που μόλις ανέφερα.

Πιστεύω, ότι ο *Φάουστ* είναι μια από τις βασικές μορφολογικές ή αρχετυπικές καταστάσεις, όπου μπορεί να βρεθεί το άτομο ή ένας πολιτισμός. Αργά ή γρήγορα, καθένας μας έρχεται αντιμέτωπος με το ίδιο δίλημμα: να ζήσει σύμφωνα με τις θολές υποσχέσεις της θεσμοποιημένης «ευτυχίας», ή να εξεγερθεί και να απομακρυνθεί από τον πολιτισμό με όλα τα επακόλουθα; Η δεύτερη οδός καταλήγει πάντα με την αποτυχία του ατόμου, ενώ η πρώτη με την αποτυχία ολόκληρης της ανθρωπότητας. Ή μήπως είναι ένας

δρόμος που κάνει κύκλους; Δεν έχει όμως και τόσο σημασία, όταν έχουμε να κάνουμε με την τραγωδία της ανθρώπινης μοίρας.

Στη διάρκεια των γυρισμάτων ένιωσα την ανάγκη να φέρω στην επιφάνεια μια δική μου έμμονη ιδέα, το θέμα της χειραγώγησης. Η χειραγώγηση δεν είναι κάτι που αφορά μόνο τα απολυταρχικά καθεστώτα, όσο περνά ο καιρός, πείθομαι όλο και περισσότερο γι' αυτό.

Ποιες πλευρές από την ιστορία του Φάουστ τονίσατε στην ταινία; Παίρνοντας στοιχεία από διαφορετικά είδη και από διαφορετικές απόψεις, κάνατε ένα συνθετικό ή ένα αντιφατικό πορτρέτο;

Η *Αλίκη* ήταν ένα παιδικό όνειρο γεμάτο από κρυφές επιθυμίες, αλλά και αγωνίες που χαράχτηκαν στο μυαλό μου ύστερα από την πρώτη μου συνάντηση μαζί της. Ο *Φάουστ* συνδυάζει το επίπεδο του ονείρου με την πραγματικότητα. Για παράδειγμα, η μετάβαση από έναν τόπο σε άλλον γίνεται στο επίπεδο του ονείρου από την πιο σύντομη συνδεόμενη οδό. Το ίδιο ισχύει για το πέρασμα από τον ένα Φάουστ στον άλλον, ή από το ένα είδος στο άλλο. Την ίδια ώρα, η όλη ιστορία εξελίσσεται ως μια μη αντιστρέψιμη, χειραγωγημένη πραγματικότητα μέχρι την τραγική κατάληξή της. Δεν είναι εφικτό να βγούμε από αυτήν, όπως δεν είναι δυνατόν να βγούμε συνειδητά από ένα όνειρο.

Το γεγονός ότι ανακατεύουμε στην ταινία διάφορα είδη (ζωντανό θέατρο –Goethe, Marlow, Grabbe– λαϊκό θέατρο μαριονέτας, μεσαιωνικές τελετουργίες, την όπερα του Gounod και την καθημερινή πραγματικότητα) έκανε εξαιρετικά δύσκολη τη δημιουργία μιας σημερινής ατμόσφαιρας. Αυτή η εναλλαγή στιλ, με σκοπό να δημιουργηθεί η αίσθηση ενός πολυποίκιλου κολάζ, οδηγεί το κοινό στην κυματοθύελλα μιας συνεχούς ιστορίας (όνειρο), χωρίς συγκεκριμένο ειρμό. Η «λογική του ονείρου» έρχεται να παίξει σε μια πραγματικότητα, όπου η σύμπτωση παίρνει τη μορφή μη αντιστρέψιμης μοίρας. Είναι δύσκολο εγχείρημα για έναν ηθοποιό να παίξει στα όρια πραγματικότητας και ονείρου. Ο ρόλος δεν έχει λογική ανάπτυξη (όπως οι ρόλοι μας στα όνειρα). Ο Φάουστ με την πρόκληση που κάνει, γίνεται παραδόξως θύμα χειραγώγησης.

Ποια είναι η αγαπημένη σας ταινία;

Γενικά, ένας σκηνοθέτης δεν είναι σε θέση να κρίνει τις ταινίες του. Θα μπορούσα όμως να αναφέρω το *Κάτω στο κελάρι*, την πιο αυτοβιογραφική από όλες τις ταινίες μου.

Απόσπασμα από το βιβλίο *Dark Alchemy, The Films of Jan Svankmajer*,
edited by Peter Hames Praeger (Westport, Connecticut, 1995)
Μετάφραση: **Μπάμπης Ακτσόγλου**

▼▲ Φάουστ

Στα γυρίσματα της Πτώσης του Οίκου των Όσερ

«Είμαι ένας στρατευμένος σουρεαλιστής»

Ο **Jan Svankmajer** συνομιλεί με τον **Petr Kral**

Που τοποθετείστε σε σχέση με την τσέχικη σχολή animation (Trnka, Zeman, Pojar);
Όταν ξεκίνησα η σχολή αυτή δεν σήμαινε τίποτα, ή σχεδόν τίποτα για μένα. Ακόμα και σήμερα, θα θεωρούσα τη μοναδική ταινία του Emil Radok, *Johannes Doctor Faust*, σημαντικότερη από ο,τιδήποτε της σχολής εκείνης. Ο *Faust* γυρίστηκε το 1958 κι ακόμα δεν έχει βρει την αναγνώριση που του αξίζει. Επίσης, εξαρχής προσπαθούσα να διαχωριστώ από τη σχολή αυτή, όπως, για παράδειγμα, με την άρνησή μου να περιοριστώ στην τεχνική της animation. Ο Trnka, σαν τον Zeman, είχε ήδη τελειοποιήσει το «σύστημα» του και διόλου δεν μπήκα στον πειρασμό ν' αρχίσω την καριέρα μου ως ένας απ' τους μαθητές τους. Εξάλλου, κι οι δύο τους δούλευαν με την αναπαραστατική πλάνη, ενώ εγώ ενδιαφερόμουν για την ωμή πραγματικότητα. Αυτό που μ' ενδιαφέρει σ' ένα αντικείμενο ή σ' ένα κινηματογραφικό σκηνικό δεν είναι η καλλιτεχνική του ευγλωττία, αλλά από τί αποτελείται, τί το επηρεάζει και κάτω από ποιες συνθήκες, πώς αλλοιώνεται με το χρόνο, κλπ. Τα παραπάνω εξηγούν γιατί από τις πρώτες μου κιόλας ταινίες χρησιμοποίησα το κοντινό πλάνο, ακριβώς επειδή εντοπίζει κάθε «ραγισματιά της πλάνης».

Η ταινία σας, Ο κήπος, θυμίζει τις ταινίες των Chytilova και Nemec εκείνης της εποχής (1968). Ποια ήταν λοιπόν η σχέση σας με το τσέχικο Νέο Κύμα;
Παρ' ότι ανήκα σ' εκείνη τη γενιά, δεν ταυτίστηκα ποτέ με αυτό το Νέο Κύμα, που, παρομοίως, δεν με θεώρησε ποτέ μέλος του. Νομίζω εξάλλου, ότι ο σημαντικότερος κοινός παρανομαστής των σκηνοθετών του Νέου Κύματος είναι το γεγονός πως παρακολούθησαν όλοι την ίδια σχολή, την FAMU (εγώ, δεν σπούδασα εκεί). Τί άλλο θα μπορούσε να συνδέει τις ταινίες του Schorm ή του Jires με εκείνες του Karel Vachek, που τον θεωρώ ως την ισχυρότερη προσωπικότητα του Νέου Κύματος και στον οποίο ακόμα κι ο Forman χρωστά, κατά κάποιο τρόπο; Νομίζω πως η ταινία μου *Ο κήπος* επιφανειακά μόνο θυμίζει τις ταινίες του Νέου Κύματος –ίσως μόνο σε θεματικό επίπεδο, εξαιτίας του γεγονότος πως πρόκειται για μια ταινία γυρισμένη σε πνεύμα ανταγωνισμού. Επίσης, θεωρώ τον *Κήπο* την πρώτη μου σουρεαλιστική ταινία, με σενάριο που μάλλον θυμίζει εκείνα του Vratislav Effenberger, τον οποίο δεν γνώριζα εκείνη την εποχή.

Θεωρείτε τον εαυτό σας σκηνοθέτη ή καλλιτέχνη; Ή κάτι άλλο;
Το σημαντικό είναι η εσωτερική δύναμη των «αποθεμάτων» που ο δημιουργός κουβαλάει μέσα του, τα μέσα της αυτοέκφρασης είναι εναλλάξιμα. Δεν αναγνωρίζω τον «καταμερισμό της εργασίας» ανάμεσα στους επαγγελματίες, που στο τέλος καταλήγει στη στειρότητα της σκέψης και στη ρηχή «πλαστότητα». Αναζητώ μια οικουμενικότητα της έκφρασης. Μ' αυτή την έννοια, η στάση μου είναι εκείνη ενός «στρατευμένου» σουρεαλιστή.

Μοιράζετε το χρόνο σας ανάμεσα σε μια κινηματογραφική δημιουργική διαδικασία ιδιαίτερα ατομικιστική και στη συμμετοχή σας στην συλλογικές αναζητήσεις του σουρεαλισμού. Είναι δύο τομείς που συνυπάρχουν πάντα αρμονικά, ή υπάρχουν φορές που παρατηρείται δυσαρμονία;
Για μένα, οι κινηματογραφικές μου δραστηριότητες είναι, φυσικά, σε αρμονία με τις συλλογικές αναζητήσεις της ομάδας μου. Όπως έχω ήδη πει, οι ταινίες μου, έτσι κι αλλιώς, υπόκεινται στην κριτική των άλλων. Επίσης, κάποια από τα σενάριά μου εμφανίζονται σε συλλογικές ανθολογίες ενώ, ομοίως, ορισμένα κινηματογραφικά μου σενάρια συνταιριάζονται θεματικά με πεδία εξερεύνησης της ομάδας. Το *Κάτω στο κελάρι*, ανήκει στη «Διανοητική Μορφολογία», *Η πτώση του Οίκου των Όσερ*, στο «Φόβο» και το *Μια ήσυχη εβδομάδα στο σπίτι* στο «Όνειρο».

Στον κινηματογράφο σας, όπως και στο σουρεαλισμό, πειραματίζεστε με νέες τεχνικές (όπως κάνετε και στα απτικά σας πειράματα). Κάθε ταινία μοιάζει να διαμορφώνει τη γλώσσα της (ή το ύφος της) ή να απορρέει άμεσα από κάποια στιλιστική έννοια. Από πού προέρχεται αυτή η ποικιλία;
Νομίζω, πως είναι μόνο εξωτερική. Το σημαντικό είναι η συνέχεια της σκέψης. Την περίοδο 1973-81, όταν αναγκάστηκα να απέχω από τον κινηματογράφο, αφιέρωσα όλο μου τον χρόνο σε απτικά πειράματα. Αργότερα, το 1980, όταν γύρισα την *Πτώση του Οίκου των Όσερ* δεν συνέχισα απ' εκεί που είχα σταματήσει το 1973, αντίθετα προσπάθησα να επωφεληθώ από τις ανακαλύψεις – καθώς και από ορισμένες τεχνικές – που με είχε διδάξει ο πειραματισμός με την αφή, ανακαλύψεις που εμφανώς δεν είχαν μεγάλη σχέση με τον κινηματογράφο. Επιπλέον, μερικές φορές έχω την εντύπωση ότι η δουλειά μου υπα-

κούει σε κάποια σκοτεινή «εντολή».
Με δισταγμό λέω, πως είμαι σκηνοθέτης ή χαράκτης, γιατί χρησιμοποιώ τέτοιες τεχνικές μόνο σε σχέση με ένα δεδομένο θέμα, κι αυτό είναι που πραγματικά έχει σημασία για μένα. Για παράδειγμα, έκανα μια σειρά δέκα «υδατοαποχρώσεων» (πάνω στο θέμα μιας «εναλλακτικής» φυσικής ιστορίας) και στη συνέχεια έχασα κάθε ενδιαφέρον για την τεχνική αυτή, παρ' ότι, λόγω επαγγέλματος, την κατέχω απόλυτα. Κι έτσι θα παραμείνουν τα πράγματα, μέχρι να λάβω μια νέα «εντολή». Με τον ίδιο τρόπο, έχασα το ενδιαφέρον που για τα απτικά πειράματα κι έτσι, επίσης, εξηγείται, γιατί οι περιστασιακές κινηματογραφικές μου «παύσεις» δεν με ενδιαφέρουν ιδιαίτερα.

Με τι υλικά προτιμάτε να δουλεύετε (οργανικές ουσίες, πλαστικό, «ανευρεθέντα αντικείμενα» κλπ);

Προτιμώ αντικείμενα που, σύμφωνα με το δικό μου τρόπο σκέψης, έχουν τη δική τους εσωτερική ζωή. Εκτός από τις απόκρυφες επιστήμες, πιστεύω και στη διατήρηση ορισμένων «περιεχομένων» των αντικειμένων, τα οποία έχουν αγγιχτεί από όντα σε κατάσταση αυξημένης ευαισθησίας. Αντικείμενα «φορτισμένα» με τέτοιο τρόπο είναι ικανά, κάτω από ορισμένες συνθήκες, να φανερώσουν τα περιεχόμενά τους και, με την επαφή, να αποκαλύψουν συνειρμούς ιδεών και συγγενειών με τις ασυνείδητες παρορμήσεις μας. Πολλές από τις ταινίες μου έλκουν την προέλευσή τους από ένα ανευρεθέν αντικείμενο – ή ομάδα αντικειμένων –, τα οποία είχα «ακούσει» προηγουμένως. Φυσικά, ο μόνος τρόπος δημιουργίας τέτοιων ταινιών είναι με αυτοσχεδιασμό, τον οποίο η κάμερα κινηματογραφεί άμεσα. Είναι ένα παιχνίδι εσωτερικής αλήθειας, μ' άλλα λόγια, το Μεγάλο Παιχνίδι. Αντίστοιχα, στο *Jabberwocky* έπαιξα με την χαμένη παιδική ηλικία, στο *Μια ήσυχη εβδομάδα στο σπίτι* με την απόδραση από την κατάθλιψη, και στο *Γ.Σ. Μπαχ: Φαντασία σε σολ μινόρε* μ' ένα «υπαρξιακό θέμα», κλπ. Η πλάκα είναι για μένα ένα ακόμη πλούσιο μέσο έκφρασης. Περιλαμβάνει πράξεις επιθετικότητας, σαρκασμό, κι αργότερα την απελευθέρωση της συσσωρευμένης έντασης. Είναι ένας μηχανισμός άμυνας ενάντια στην εξαπάτηση του έξω κόσμου, μια αντεπίθεση που χρησιμοποιεί τα ίδια εκείνα όπλα, με τα οποία η κοινωνία, τόσο αποτελεσματικά, μας χειραγωγεί. Κατ'αυτήν την έννοια, θεωρώ την πλάκα ένα κλασικό παράδειγμα «άρνησης της άρνησης» (δες συγκεκριμένα, το *Δον Ζουάν* και το *Κάστρο του Οτράντο*).

Θα μπορούσε να θεωρηθεί, ότι μερικές ταινίες σας «εικονογραφούν» μια ιδέα της ποιητικής εικόνας, που είναι κοντά σ' εκείνη των Σουρεαλιστών και ταυτόχρονα μακριά από την «ανιούσα» της όραση, όπως την περιέγραψε ο Breton στο Ανιόν Σημείο. Αντί να «μετουσιώνουν» το ένα το άλλο, τα επιλεγμένα αντικείμενα στις Διαστάσεις διαλόγου (κόκαλα από κοτόπουλο, βιβλία, βίδες, φύλλα μαρουλιού, βούτυρο, κορδόνια, κλπ) συναντιούνται, αναμιγνύονται και διπλοτυπώνονται το ένα πάνω στο άλλο χωρίς συγκεκριμένη σειρά, μέχρι να διαλυθούν σ' ένα αδιαφοροποίητο μάγμα. Τι βρίσκετε πίσω απ' αυτές τις πολύ χαρακτηριστικές ιδέες;

Τα ευρηματικό στοιχείο των ταινιών μου είναι, φυσικά, κοντύτερα στο σαρκαστικό σουρεαλισμό συγγραφέων, όπως οι Benjamin Pevet, Karel Hynek και Vratislav Effenberger, απ' ότι στον λυρικό σουρεαλισμό των Breton, Eluard ή Zbynek Havlicek. Οι κεφαλές τύπου Guiseppe Arcimboldo στις *Διαστάσεις διαλόγου* δεν συναντιούνται για να λιώσουν παθητικά –καταβροχθίζουν η μια την άλλη σύμφωνα μ' ένα ενεστωτικό μοτίβο, ανάλογο της αρχής που διέπει το παιχνίδι «Πέτρα, Ψαλίδι, Χαρτί». Μιμούνται, επίσης, σε μικρότερη κλίμακα, μια διαδικασία της οποίας είμαστε μάρτυρες σ' αυτό το στάδιο του πολιτισμού: από το διαφοροποιημένο στο ομοιόμορφο.

Στις ταινίες σας της δεκαετίας του '60 – μέχρι το Jabberwocky – η εικόνα είναι υπερκορεσμένη, με γλυπτικό σχεδόν τρόπο. Εδώ, η κάθε λεπτομέρεια δεν είναι μοναχά σημαντική αλλά κι αισθητικά ευχάριστη και, πάνω απ' όλα, φορτισμένη ακαριαία με μια ολόκληρη πολιτιστική παράδοση (ή μνήμη). Δεν χρησιμοποιείτε τυχαία τις κούκλες ή τα παιχνίδια, αλλά, με την ίδια φροντίδα και σχολαστικότητα, επιλέγετε και συγκεντρώνετε άλλες ουσίες και αντικείμενα, συνδέοντας έτσι τον σουρεαλισμό με μια κάποια αισθητική «μπαρόκ». Δεν είναι παράδοξο; Από την άλλη, οι πρόσφατες ταινίες σας είναι πιο σκοτεινές. Έχουν κι αυτές εξελιχθεί με τον ίδιο τρόπο υπό την επιρροή της σουρεαλιστικής ομάδας;

Μερικές από τις πρώτες μου ταινίες είναι κοντύτερα στο μανιερισμό απ' ότι στο σουρεαλισμό. Όχι όλες τους, βέβαια. Ο *Κήπος* αποτελεί εξαίρεση σ' αυτό τον κανόνα, όπως και το *Οστεοφυλάκιο*, όπου εκμεταλλεύομαι μια «μανιερίστικη» ουσία με τον καθαρά σουρεαλιστικό στόχο άρνησης της άρνησης. Όπως το βλέπω, ο μανιερισμός της εποχής του Ροδόλφου του Β΄ έχει αφήσει το ανεξίτηλο ίχνος του στην Τσεχοσλοβακία – ειδικά στην Πράγα – γεγονός, που εξηγεί, εξάλλου, τη σουρεαλιστική παράδοση της χώρας. Νομίζω, πως είναι μια τόσο γοητευτική παράδοση, ώστε προσωπικότητες λιγότερο ισχυρές – ή προσωπικότητες που επηρεάζονται ευκολότερα – μοιραία υποκύπτουν για λίγο ή για όλη τους τη ζωή.

Ακόμα κι η *Φυσική Ιστορία (σουίτα)* μου είναι αφιερωμένη στο Ροδόλφο το Β΄.Όπως έχετε, ίσως, παρατηρήσει, οι ταινίες μου της δεκαετίας του ΄70 υπέστησαν ένα είδος «εξαγνιστικής διαδικασίας», κι απαλλάχτηκαν από το μανιερίστικο περιεχόμενο τους, αν και υπήρξαν και περιστασιακές υποτροπές (π.χ. οι κεφαλές τύπου Arcimboldo στο *Διαστάσεις διαλόγου.)*

Υπάρχει ένας (ή περισσότεροι) κοινός(οι) παρανομαστής(ες) στα θέματα ή τις ιδέες όλης σας της δουλειάς;

Νομίζω, ότι η δουλειά μου όλο και περισσότερο εξελίσσεται, από το να είναι «καθαρά ένα παιχνίδι», σε μια απόπειρα απελευθέρωσης από τον φόβο και το άγχος, τόσο το εσωτερικό όσο και το εξωτερικό, ακόμα κι αν η πρόοδος είναι διακεκομμένη. Τα όπλα μου είναι ο σαρκασμός, το αντικειμενικό χιούμορ και το μαύρο χιούμορ.

Το* Μια ήσυχη εβδομάδα στο σπίτι *είναι ιδιαίτερα μυστηριώδες. Είναι δυνατόν να ορίσουμε κάπως τα οράματα του ήρωα στα διάφορα δωμάτια του εγκαταλελειμμένου σπιτιού; Για παράδειγμα, έχετε δοκιμάσει να καταγράψετε τις ονειροπολήσεις σας ή πιο αδιευκρίνιστα ακόμα συναισθήματα; Τα παιχνίδια που παίζουν τα αντικείμενα μεταξύ τους (μια γλώσσα περνάει μέσα από ένα μύλο και βγαίνει σαν λωρίδες από εφημερίδα, βίδες μαζί με γλυκά, στέκονται όρθιες πάνω σε πλήκτρα γραφομηχανής) είναι στ' αλήθεια εξαίσια σκληρά. Είναι, ίσως, μια αντανάκλαση της σκληρότητας των καιρών μας, που εξαναγκάζει το παρελθόν του σπιτιού να εισέλθει ξανά σ' αυτές τις αναμνήσεις; Το θέμα ενός «ανήσυχου» σπιτιού συναντάται συχνά στη δουλειά σας –για παράδειγμα στις ταινίες* Το διαμέρισμα, Μια ήσυχη εβδομάδα στο σπίτι, Η πτώση του Οίκου των Όσερ*... Τί σημαίνει για εσάς;

Παρ'ότι η τελευταία ταινία που αναφέρατε είναι γεμάτη οδύνη, κι εδώ, ακόμα, χρησιμοποιώ ως όπλο τον σαρκασμό.Όπως και στο *Διαμέρισμα* ή στον *Κήπο*, η ταινία απαιτεί, μέχρι κάποιο βαθμό, να σχετιστεί με την περίοδο που τη γύρισα. Από την άλλη, το θέμα του «ανήσυχου» σπιτιού, όπως το αποκαλείτε, βρίσκεται μάλλον κοντύτερα στο τί σημαίνει σπίτι για μένα – με την κανονική, μη αλληγορική του έννοια – καθώς ζω σε ένα τέτοιο σπίτι εδώ στην Πράγα, στην περιοχή του Κάστρου. Τα όσα είπα για το λανθάνον περιεχόμενο των αντικειμένων, εφαρμόζονται εξίσου σε μέρη και περιβάλλοντα. Μερικά σπίτια, μερικοί δρόμοι, κλπ. είναι γεμάτοι από «ιστορίες», που προσπαθώ να ενσωματώσω κατ' αναλογία στις ταινίες μου. Κατ' αυτή, λοιπόν, την έννοια, έχω πολλές μοναδικές εμπειρίες...

Το* Jubberwocky *και μέχρι ενός σημείου το* Κάτω στο κελάρι *αποκαλύπτουν σκληρότητα και φόβο στα λιγότερο αναμενόμενα σημεία –στον κόσμο των παιχνιδιών και των παιδικών ονείρων. Από πού προέρχεται αυτό; Υπάρχει κάποιος συνδετικός κρίκος ανάμεσα στη δεύτερή σας ταινία και στις πειραματικές «επιστροφές» στην παιδική ηλικία, που απασχόλησαν πρόσφατα την ομάδα σας;

Η άποψη ότι η παιδική ηλικία είναι ένας χαμένος παράδεισος, είναι σίγουρα μια διαστρέβλωση. Ευθύς εξαρχής, η είσοδος μας στον κόσμο είναι μια δυσάρεστη, μάλλον, εμπειρία. Στο κάτω-κάτω, η ίδια η παιδική ηλικία είναι γεμάτη περιορισμούς, αδικίες και σκληρότητα. Εξάλλου, τα παιδιά ωθούνται στην ενηλικίωση – ένα λάθος που, από τη δική τους σκοπιά, πρέπει να φαίνεται ανάλογο με την λανθασμένη εξιδανίκευση της παιδικής ηλικίας, την οποία υιοθετούμε καθώς μεγαλώνουμε. Κανείς δεν ξέρει καλύτερα από ένα παιδί πώς να είναι σκληρός. Μ' όλα αυτά, διόλου δεν εννοώ πως θέλω να αποκηρύξω την παιδική μου ηλικία, θέλω απλώς να διατηρήσω μια «ενεργή» στάση απέναντί της.Ίσως ακόμα, και να δείχνω μια αγωνιστική διάθεση απέναντί της. Η ομάδα ετοιμάζει μια θεματική συλλογή πάνω στη «διανοητική μορφολογία». Ο οργανωτής της, Vratislav Effenberger, πιστεύει ότι το περιβάλλον, όπου ανατρέφεται ένα παιδί μέχρι τα πέντε του χρόνια, καθορίζει τη διαμόρφωση της νοοτροπίας του στο μέλλον, καθώς και το αν θα ανήκει στην «τεκτονική» ή την «ατεκτονική» διανοητική ομάδα.

Το* Ημερολόγιο του Λεονάρδο *είναι ένα οπτικό ποίημα φτιαγμένο από αναλογίες κίνησης και μορφής, είναι, όμως, επίσης και μια ειρωνική αντιπαράθεση ανάμεσα στον κόσμο της τέχνης και στα καθημερινά συμβάντα μυστηρίου και ανθρώπινης κτηνωδίας, που οδηγούν σε μια ανελέητη κριτική του κόσμου γύρω μας.

Η ταινία βασίζεται στην αρχή των τυχαίων συναντήσεων δύο ιστορικών περιόδων. Ορισμένες ταινίες μου απορρέουν από ένα είδος «παρεξήγησης» κι ίσως να μην είχαν δει ποτέ το φως, αν τις είχα επεξεργαστεί πλήρως στο στάδιο συγγραφής του σεναρίου. Στην δεκαετία του ΄70, συγκεκριμένα, όταν οι δυνατότητες παρουσίασης του έργου μου άρχισαν να μειώνονται, πολλές ταινίες μου μπόρεσαν να «προβληθούν», μόνο και μόνο επειδή, κατά την αρχική μου σύλληψη, ήταν παιδικές (*Jabberwocky*) ή πολιτιστικά επίκαιρα (*Το Οστεοφυλάκιο*) ή η εκδοχή animation ενός ωραιοποιημένου παρελθόντος (*Το Κάστρο του Οτράντο.*) *Το Ημερολόγιο του Λεονάρδο* ήταν μια τέτοια περίπτωση: το σχεδίασα ως ένα είδος χρονικού-animation, μέσα από τα σημειωματάρια του Λεονάρδο, και το μόνο που είχα στο μυαλό μου, ήταν να δεί-

ξω τον πλούτο των τεχνικών της animation. Αυτό δεν σημαίνει, ότι εξαπατούσα τους ανωτέρους μου – απλώς ότι η παρούσα κατάσταση επιβλήθηκε από μόνη της, με κάποιους τρόπους, κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων.

Όμοια, όταν γύριζα το *Οστεοφυλάκιο* δεν μπορούσα να μην συμπεριλάβω τα πεζά σχόλια της γυναίκας-ξεναγού στο χώρο των γυρισμάτων (το περίφημο οστεοφυλάκιο Σέντλεκ στο προάστιο Κούτνα Χόρα), σχόλια που απευθύνονταν κυρίως σε ομάδες παιδιών σχολείου, κι ήταν συμπυκνωμένο μαύρο χιούμορ στην πιο αγνή του μορφή. Αρχικά, συνέλαβα το *Jabberwocky* ως ένα είδος αναιδούς παιχνιδιού παιγμένου από παλιά παιχνίδια, κατά τον ίδιο, όμως, τρόπο, κατέληξε σε ένα είδος διφορούμενης μονομαχίας με την παιδική ηλικία. Στο *Κάστρο του Οτράντο*, ένα απρόσμενο «επίπεδο αντιπαράθεσης» αυτό-επιβλήθηκε ευθύς εξαρχής, για να μετατρέψει τελικά την ταινία σε μια πλάκα, όπου δύο εξαρτώμενα-από-την-ιστορία «μέσα μαζικής ενημέρωσης» έρχονται σε αντιπαράθεση: η φανταστική φύση του αγγλικού γοτθικού μυθιστορήματος και ο ρασιοναλισμός της σημερινής τηλεόρασης.

Στο *Ημερολόγιο του Λεονάρδο* δεν συνέβη στα γυρίσματα αλλά στο μοντάζ: ξαφνικά μου έρχονταν στο μυαλό αναλογίες από την σύγχρονη ζωή, οπότε συμπεριέλαβα κάποια κινηματογραφικά επίκαιρα κι η ίδια η πραγματικότητα εισέβαλε στην ολοκληρωμένη ταινία. Η ανέμελη αυτή προσέγγιση του τρόπου με τον οποίο μια ταινία αλλάζει «ενόσω προχωρά», είναι σίγουρα πολύ διαφορετική απ' την κυρίαρχη πρακτική. Μ' αυτή την έννοια, δεν είναι πολύ αναπάντεχο, στ' αλήθεια, οτι όλες οι ταινίες, που γύρισα κατ' αυτόν τον τρόπο, αντιμετωπίζουν μεγάλες δυσκολίες από την στιγμή που ολοκληρώνονται. Στην πραγματικότητα, εξαιτίας του *Ημερολογίου του Λεονάρδο* δεν μπόρεσα να κάνω ταινία για επτά χρόνια...

Μερικές φορές, οι χειρονομίες των ανθρώπων στις ταινίες σας επιταχύνονται και επιβραδύνονται «ελλειπτικά», μέχρι να μεταμορφωθούν σε έναν αινιγματικό κώδικα. Στην Ήσυχη εβδομάδα στο σπίτι, εξάλλου, τα αντικείμενα πολλαπλασιάζονται σε όλο το χώρο. Θα ήταν σωστό να λέγαμε ότι οι ταινίες σας αφορούν και την ανάκαμψη ενός «άλλου» άγνωστου τόπου και χρόνου;

Όλες αυτές οι τυπικές και τεχνικές διαδικασίες που χρησιμοποιούσα για να υποστηρίξω τα «περιεχόμενά» μου, μού φαίνονται τώρα ανεπαρκείς, ενώ ορισμένες τους μπορούν να αποδοθούν στην μόλυνσή μου από τον μανιερισμό. Σήμερα, πιστεύω, πως θα μπορούσα να τις καταργήσω εντελώς, χωρίς να χάσω τίποτα από το μυστήριο της *Ήσυχης εβδομάδας*, για παράδειγμα. Το άκουσμα κι η αποκρυπτογράφηση του λανθάνοντος περιεχομένου των αντικειμένων έχει πολύ καλύτερα αποτελέσματα, απ' ότι η τεχνική δεξιοτεχνία στην αναζήτηση –ή, καλύτερα στην εισβολή– σ' έναν άγνωστο τόπο και χρόνο θαμμένο στο ασυνείδητο.

Οι Διαστάσεις διαλόγου είναι μια σύνθεση της δικής σας ηθικής θεώρησης;

Δεν νομίζω ότι πρέπει να υποτιμάτε την ταινία ως προς αυτό...

Περιοδικό *Positif*, τχ. 297, Νοέμβριος 1985
Μετάφραση: **Ζωή-Μυρτώ Ρηγοπούλου**

▲ Η πτώση του Οίκου των Όσερ

▼ Το πηγάδι, το εκκρεμές και η ελπίδα

Ο Edgar Allan Poe και η άψυχη φύση

Ο **Jan Svankmajer** συνομιλεί με τον **Vratislav Effenberger**

Γιατί αυτό το ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τον Poe;

Ο Poe προστέθηκε στην πινακοθήκη των «αγίων» μου κάποια στιγμή στην εφηβεία μου. Ο μύθος, που δημιούργησα τότε γύρω απ' αυτόν, με επηρεάζει μέχρι και σήμερα, με λίγο πιο μειωμένη δύναμη, ίσως, επειδή αργότερα τον ακολούθησαν άλλοι, πιο αληθινοί μύθοι. Το κατάλαβα, μόνο όταν βρέθηκα μπροστά σε μια προσφορά να γυρίσω ταινία βασισμένη σε κάποιον κλασικό. Χωρίς δισταγμό, στράφηκα στις ιστορίες του Poe.

Η επιλογή της Πτώσης του Οίκου των Όσερ επηρεάστηκε από κάποια προσωπική σχέση με την ιστορία;

Έχω πολύ επιλεκτική μνήμη. Δεν θυμάμαι ποτέ την πλοκή. Οι αναμνήσεις μου υπάρχουν σε επίπεδο συναισθημάτων, συγκινήσεων κι «άσχετων λεπτομερειών.» Η *Πτώση του Οίκου των Όσερ* είναι ένα κινούμενο έλος και η ζωή των πετρών. Και φυσικά τρόμος, άλογος τρόμος. Όταν ξαναδιάβασα την ιστορία, τριάντα χρόνια μετά, συνειδητοποίησα ότι η μνήμη μου δεν με είχε απατήσει. Επέλεξα τη συγκεκριμένη ιστορία και για έναν άλλο λόγο επίσης: τις απόψεις του Όσερ για την άψυχη φύση.

Η θέση των ανθρώπων στην ταινία έχει καταληφθεί από αντικείμενα. Πρόκειται μόνο για συμβολισμό ή είναι κάποια συγκεκριμένη λειτουργία των αντικειμένων, που έχουν αποκτήσει ζωή;

Για μένα, τα αντικείμενα ήταν πάντα πιο ζωντανά από τους ανθρώπους. Πιο διαρκή και πιο εκφραστικά συνάμα. Είναι πιο συναρπαστικά χάρη στο λανθάνον περιεχόμενό τους και στις αναμνήσεις τους, που ξεπερνούν κατά πολύ τις ανθρώπινες. Τα αντικείμενα κρύβουν μέσα τους τα γεγονότα των οποίων υπήρξαν μάρτυρες. Γι αυτό, περιτριγυρίζομαι από αντικείμενα και προσπαθώ να ξεσκεπάσω τέτοια κρυμμένα γεγονότα και εμπειρίες. Μερικές φορές, τα αντικείμενα μιλούν άμεσα όταν κάποιος τα κοιτάει, ή τα αγγίζει, άλλες πάλι χρειάζεται περισσότερος χρόνος, ενίοτε και χρόνια, για να εκδηλωθούν. Οι άνθρωποι άγγιζαν αντικείμενα και πράγματα σε συγκεκριμένες καταστάσεις της ζωής τους, ενώ βίωναν διάφορες εντάσεις ή διαθέσεις, κι εναπόθεταν πάνω τους, με το άγγιγμα τους, τα συναισθήματα και τις συγκινήσεις τους. Όσο περισσότερο έχει αγγιχτεί ένα αντικείμενο, τόσο πλουσιότερο είναι το περιεχόμενό του. Προσπαθούσα πάντα στις ταινίες μου να «ανασκάπτω» το περιεχόμενο των αντικειμένων, να τα «ακούω» και να παρουσιάζω την ιστορία τους. Κατά τη γνώμη μου, αυτός πρέπει να είναι ο σκοπός κάθε animation: να αφήνει τα αντικείμενα να μιλούν από μόνα τους. Κάτι τέτοιο δημιουργεί μια ουσιαστική σχέση ανάμεσα στον άνθρωπο και τα πράγματα, βασισμένη στο διάλογο, κι όχι στις αρχές του καταναλωτή. Μ' αυτό τον τρόπο, τα αντικείμενα ελευθερώνονται από την χρηστική τους λειτουργία και επιστρέφουν στο προϊστορικό, μαγικό τους νόημα. Τα πρώτα πράγματα, που δημιούργησε ο άνθρωπος, ήταν στ' αλήθεια ζωντανά και εκείνος μπορούσε να συνομιλήσει μαζί τους.

Πως συνδέονται όλα αυτά με την φύση της φαντασίας του Poe;

Η άποψη μου αυτή συνδέεται στενά με εκείνη που υποστηρίζει ο Όσερ στην ιστορία του Poe. Είναι η λογική της κατάληξη: άνθρωπος-ζώο-φυτό-ορυκτό-άνθρωπος-κατασκευασμένο αντικείμενο. Το φίδι των αρχαίων αλχημιστών κρατάει την ουρά του στα σαγόνια του. Κατά τον ίδιο τρόπο, η ιστορία του Poe συνδέεται με τα δικά μου απτικά πειράματα. Οι ιστορίες του Poe επιφανειακά μόνο μοιάζουν να μπορούν να ερμηνευτούν κινηματογραφικά. Η απόδειξη είναι ο ατέλειωτος αριθμός αποτυχημένων διασκευών. Ο αντίκτυπος των ιστοριών του δεν βρίσκεται στην πλοκή, αλλά στην ικανότητά του να προκαλεί συναισθήματα τρόμου, που πηγάζουν από τον εσωτερικό κόσμο των ηρώων. Επιτυγχάνει στην περιγραφή των πιο προσωπικών αντιδράσεων της ανθρώπινης ψυχής απέναντι σ' αυτόν τον πρωτόγονο τρόμο, που ξεπηδάει απ' το ασυνείδητό μας, και για τον οποίο οι καταστάσεις, στις οποίες βρισκόμαστε, αποτελούν απλώς ένα είδος πυροκροτητή. Η μεταμόρφωση τέτοιων «περιγραφών» σε μια δραματική μορφή διαλόγου, με τη μιμική και τις χειρονομίες των ηθοποιών κλπ. είναι πάντα ανεπαρκής, επιφανειακή. Γιατί είναι αδύνατον να μεταφραστούν οι «περιγραφές» του Poe σε συμβατική δραματική γλώσσα. Οι «περιγραφές» του είναι πολύ παραπλανητικές, φαίνονται ρεαλιστικές, αλλά δεν είναι, κι ούτε μπορεί κάποιος να τις φανταστεί. Ως παράδειγμα, θα αναφέρω την περιγραφή των ήχων, που κάνει για να χαρακτηρίσει την απόδραση της Λαίδης Μάντλεν από το φέρετρο και τον τάφο. Υπάρχει τόση αντίφαση εκεί! Το ίδιο ισχύει για την περιγραφή του προσώπου του Όσερ: υπεισέρχεται στη μεγαλύτερη δυνατή λεπτομέρεια, κι ωστόσο, είναι αδύνατο να προσπαθήσει κανείς να τον φανταστεί ως άνθρωπο με σάρκα και οστά, είναι αδύνατον. Η δική μου φαντασία, τουλάχιστον, έχει αποτύχει εντελώς. Καμία εικό-

να δεν ήταν αρκούντως πειστική, κι αυτό ισχύει μόνο για την εξωτερική του εμφάνιση. Τι να πούμε για την μεταμόρφωση της ψυχής του, που πρέπει να αντανακλάται στο πρόσωπό του, καθώς προχωρά η ιστορία; Γι αυτό και δεν προσπάθησα να τον απεικονίσω ρεαλιστικά στην ταινία. Στο τέλος, αποφάσισα να ακολουθήσω το ίδιο μονοπάτι με τον Poe, όταν έγραφε την ιστορία. Με την βοήθεια οπτικών «περιγραφών» (σε αντίθεση με τις λεκτικές «περιγραφές» του Poe) προσπάθησα να προκαλέσω τα κατάλληλα συναισθήματα σε αναλογικό επίπεδο. Για να δημιουργήσω τα αντίστοιχα συναισθήματα, ακολούθησα το μονοπάτι της «αντικειμενικά περιγραφικής» οπτικής αναλογίας. Αντικατέστησα τους ανθρώπους με αντικείμενα, οπότε τα αντικείμενα έγιναν οι φορείς, όχι μόνο της πλοκής, αλλά και των συναισθημάτων των ηρώων, καθώς και της ατμόσφαιρας της ιστορίας. Προσπάθησα, δηλαδή, να ανακαλέσω ό,τι η επιλεκτική μου μνήμη διατηρούσε ως σημαντικό, συμπεριλαμβανομένου του μύθου της εφηβείας μου.

Πρόκειται, δηλαδή, για μια απόπειρα μεταφοράς της λογοτεχνικής έκφρασης –που, στην περίπτωση Ρομαντικών όπως ο Poe, είναι πολύ σύνθετη και εξαρτάται από τη συγκεκριμένη ποιότητα της κάθε λέξης– σε μια κινηματογραφική γλώσσα που θα μπορούσε να την αναπαραστήσει επαρκώς;

Αν αφήσουμε κατά μέρος την προσωπική μου μεροληψία υπέρ των απόψεων του Όσερ (Poe) για την άψυχη φύση, αυτή ήταν όντως μια από τις φιλοδοξίες μου. Η ασυνήθιστη αναλογία ανάμεσα στην εικόνα και την ειπωμένη λέξη (που, στην τεράστια πλειοψηφία των ταινιών, συντελείται σε επίπεδο ταύτισης) προκάλεσε, νομίζω, κάποια αμηχανία γύρω απ'την ταινία. Η ειπωμένη λέξη εδώ είναι, έτσι όπως έγινε, αποκομμένη από την εικόνα. Μερικές φορές, φαίνεται σαν να ρυμουλκείται απ' την εικόνα, άλλες μοιάζει να προπορεύεται. Είμαι βέβαιος, πως αυτό συμβαίνει μόνο, επειδή δεν είμαστε συνηθισμένοι να συνδέουμε δύο διαφορετικά είδη πληροφόρησης στο μυαλό μας. Δεν είμαστε συνηθισμένοι να αντιλαμβανόμαστε, ταυτόχρονα, πληροφορίες που μας παρέχει η όρασή μας *και* η ακοή μας, και οι οποίες δεν έχουν μεταξύ τους τη συνηθισμένη σχέση της ταύτισης.

Αυτή η σχέση της μη-ταύτισης βρίσκεται, πιθανώς, πολύ κοντά στην ποιητική αντίληψη ή μήπως θα έπρεπε να γίνει κατανοητή με μια ευρύτερη έννοια;

Ο ορθολογιστικός μας πολιτισμός βασίζεται στην εννοιολογική αρχή της ταύτισης. Η αναλογία είναι κάτι φυσικό για τους πρωτόγονους πολιτισμούς όπως, φυσικά, και για τα παιδιά, γιατί μέσω αυτής διευρύνουν τους ορίζοντες της γνώσης τους. Μόνο χάρη στις αναλογίες είναι ικανά να δημιουργήσουν αυτό το είδος της θεώρησης του κόσμου (κοσμοθεωρίας), που ερχόταν φυσικά στον άνθρωπο από την αρχή του χρόνου. Ο άνθρωπος θέλει να ξέρει τις απαντήσεις σε όλες τις ερωτήσεις, σε όλες τις καταστάσεις –να ζει μέσα σε μια θεώρηση (έννοια). Μέσω της αναλογίας, ένα παιδί προσθέτει άλλα αντικείμενα και πράγματα, που μοιάζουν μεταξύ τους, σε κάποιο επίπεδο της ύπαρξης τους, μ' αυτά που ξέρει (και μπορεί να ονομάσει.) Έτσι, σ'ένα ορισμένο επίπεδο κατανόησης μπαίνουν στον ίδιο αναλογικό σάκο: βροντή, ντραμς, κανόνι, ή πέος, σκουλήκι, φίδι, ψάρι. Μια τέτοια κατανόηση, φυσικά, δεν εξαφανίζεται με την εκλογίκευση της μεγαλύτερης ηλικίας, καταστέλλεται απλώς στο ασυνείδητο, απ' όπου συνεχίζει να λειτουργεί μέσω των συμβόλων ή των ποιητικών εικόνων.

Στην ιστορία του Poe υπάρχουν δύο επίπεδα φαντασίας: εκείνο που εμπεριέχεται στην ιστορία και το άλλο, εκείνο του ποιήματος «Το Στοιχειωμένο Παλάτι»...

Κατά τη γνώμη μου, το ποίημα εκφράζει, μέσω της αναλογίας, την μεταμόρφωση που συντελείται στην διανοητική κατάσταση του Όσερ. Είναι ένα ποίημα που ανακαλεί την αρχή της τρέλας. Δείχνει πως ο Όσερ, σε ασυνείδητο επίπεδο, νιώθει τι του συμβαίνει, αλλά είναι ανίκανος να του αντισταθεί. Γι αυτό, το ποίημα παίζει τόσο σημαντικό ρόλο στην ιστορία και στη σύλληψη της ταινίας μου. Είναι μια αναλογία μέσα σε μια αναλογία. Το γεγονός ότι επέλεξα να κάνω animation τη λάσπη, ως υλικό για την ερμηνεία του, δεν ήταν λόγω της φιλοδοξίας μου να αποδείξω ότι όλα μπορούν να γίνουν animation (εξάλλου, δεν είμαι ο πρώτος που κάνει animation τη γη, πολύ πριν από μένα ο V Mergl γύρισε μια ταινία μ' αυτό το υλικό).

Κατ' αρχάς, αντιπροσωπεύει το κινούμενο έλος της μνήμης μου, αλλά εισάγει και τα απτικά μου πειράματα στην ταινία. Έκανα μόνος μου animation σ' αυτή τη σεκάνς στοχεύοντας σε μια συγκεκριμένη, γεμάτη «ένταση» ερμηνεία του ποιήματος. Το γεγονός ότι η «χειρονομία» που γεννούσε την ένταση, έπρεπε να επιβραδύνεται συνεχώς από την τεχνική της animation, έκανε τα πράγματα ακόμα πιο δύσκολα, γιατί δεν μπορούσε να αποφορτιστεί μονομιάς σε μια πράξη αποδέσμευσης. Η επιβράδυνση της έντασης, από την άλλη, προκάλεσε μια ενδυνάμωση των συναισθημάτων, που δυναμικά εκδηλώνονται, σε βαθμό να μου προκαλούν κράμπες στα δάχτυλα... Ολόκληρη η διαδικασία της animation κατέληξε σε μεγάλη πνευματική εξάντληση. Το πείραμα σίγουρα δεν κύλησε πολύ ομαλά.

Περιοδικό *Film a Doba*, τχ. 5, 1982

Μετάφραση: **Ζωή-Μυρτώ Πηγοπούλου**

Η Αλίκη στη χώρα των ονείρων

Μια συζήτηση του **Jan Svankmajer** με τον **Vratislav Effenberger**

Που οφείλεται αυτός ο ιδιαίτερος ενθουσιασμός για τον Lewis Carroll, που στην Αγγλία θεωρείται μάλλον «συγγραφέας για παιδιά»;

Ο Lewis Carroll είναι, χωρίς αμφιβολία, ένας από τους πρόδρομους του σουρεαλισμού, κυρίως επειδή κατανοούσε απόλυτα τη «λογική των ονείρων». Η *Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων* αποτελεί ξεκάθαρο παράδειγμα παιδικού ονείρου. Όπως οι συνεχείς αλλαγές στο μέγεθος, ή η μεταμόρφωση του μωρού σε γουρούνι κλπ. Ο Carroll είναι ένας εικονογράφος του γεγονότος, ότι οι παιδεραστές καταλαβαίνουν τα παιδιά καλύτερα από τους παιδαγωγούς... Η τέχνη «για παιδιά» γίνεται «πραγματική τέχνη», μόνο όταν είναι προϊόν αφοσίωσης, ελεύθερη από το υψωμένο δάκτυλο της πρακτικότητας, όταν δεν αποτελεί όργανο της αρχής της πραγματικότητας, αλλά καθοδηγείται από μια απεριόριστη ηδονή (λαχτάρα). Με την ανοιχτή του προσέγγιση στον κόσμο των παιδιών, ο Carroll υπερβαίνει κατά πολύ αυτό που ονομάζεται παιδική λογοτεχνία.

Γιατί απ' όλες τις δουλειές του Carroll, επέλεξες την Αλίκη στην Χώρα των Θαυμάτων;

Περισσότερο απ' όλα τα άλλα έργα του, η *Αλίκη* πρέπει να βάλει το σημάδι της στην «διανοητική μορφολογία» όποιου ανθρώπου έχει διατηρήσει μια «ανοιχτή προσέγγιση» στην παιδική του ηλικία κι είναι ικανός, και πάντα προετοιμασμένος, να ταξιδέψει σ' όλη εκείνη την περίοδο της ζωής του, χωρίς καμία ντροπή, επειδή θεωρεί την παιδική του ηλικία ως ισότιμο σύντροφο. Ποτέ μου δεν θεώρησα την παιδική μου ηλικία ως κάτι που έχω αφήσει πίσω μου.

Το φανταστικό σύμπαν των παιδιών εμφανίζεται σε πολλές ταινίες σου. Γιατί σου είναι τόσο σημαντικό;

Δεν μ' ενδιαφέρει ο φανταστικός κόσμος των παιδιών ως γενική κατηγορία, αυτό είναι ένα πρόβλημα για τους ψυχολόγους. Μ' ενδιαφέρει, σε πρώτο επίπεδο, ένας διάλογος με την δική μου παιδική ηλικία. Η παιδική ηλικία είναι το άλλο μου εγώ.

Γιατί επέλεξες την animation για την δική σου ερμηνεία της Αλίκης;

Η τεχνική αυτή δίνει στους διάλογους με την παιδική ηλικία, ή στις περιηγήσεις στα τοπία της, την αναγκαία πραγματικότητα ενός ονείρου. Η animation μπορεί να ζωντανέψει τη φαντασία της παιδικής ηλικίας και να της δώσει πίσω την αξιοπιστία της. Η animation των αντικειμένων διαφυλάττει την αλήθεια της παιδικής μας ηλικίας. Τα παιχνίδια των παιδιών με τη φαντασία και τα παιδικά όνειρα αποκτούν μια «αντικειμενικά» πραγματική διάσταση, που παγώνει το «πατροναριστικό» χαμόγελο στα χείλη όλων εκείνων που θεωρούν τους εαυτούς τους πολύ μεγάλους και σοφούς, στα χείλη όλων των υπαλλήλων της ζωής. σκοπός της ταινίας μου έμοιαζε μετριόφρων: να τραβήξω ξανά την προσοχή στο *όνειρο*, που δεν εκτιμάται πλέον στον σύγχρονο πολιτισμό, έχει εξοριστεί στο σκοτιδότοπο των ψυχών μας. Το τελευταίο θεμελιώδες επιστημονικό έργο αφιερωμένο στα όνειρα ήταν η *Ερμηνεία των Ονείρων* του Freud και γράφτηκε εδώ κι εκατό χρόνια σχεδόν! Το όνειρο κι η πραγματικότητα, όμως, είναι τα «συγκοινωνούντα δοχεία» (André Breton) των ζωών μας! Ο G.C. Lichtenberg έγραψε στο τέλος του 18ου αιώνα: «Για ακόμα μια φορά, συνιστώ τα όνειρα! Ζούμε και νιώθουμε εξίσου, όταν περπατάμε κι όταν ονειρευόμαστε κι είμαστε το ένα όσο και το άλλο. Το γεγονός ότι ονειρεύεται, και το ξέρει, αποτελεί μια από τις ανωτερότητες του ανθρώπου. Δεν έχουμε ακόμα κάνει σωστή χρήση της. Το όνειρο είναι ζωή, που προστιθέμενη στην υπόλοιπη ζωή μας, δημιουργεί αυτό που ονομάζουμε ανθρώπινη ύπαρξη. Τα όνειρα συγχωνεύονται σταδιακά στο ξύπνημά μας κι είναι αδύνατο να πει κανείς πού αρχίζει το ένα και πού τελειώνει το άλλο».

Έχουμε ξεχάσει τη σύσταση του Lichtenberg και το έχουμε πληρώσει ακριβά. Το όνειρο, αυτή η φυσική πηγή φαντασίας, έχει συστηματικά παραγκωνιστεί κι ο παραλογισμός έχει πάρει τη θέση του, ένας παραλογισμός που παράγεται σε ποσότητες από τα «επιστημονικά», «λογικά» μας συστήματα. Εκτός κι αν ξαναρχίσουμε να λέμε παραμύθια κι ιστορίες με φαντάσματα το βράδυ, πριν πέσουμε για ύπνο, και να εξιστορούμε τα όνειρά μας, όταν ξυπνάμε το πρωί, τίποτε άλλο δεν έχουμε να περιμένουμε από το Δυτικό μας Πολιτισμό.

Περιοδικό, *Afterimage 13*, Φθινόπωρο 1987

Μετάφραση: **Ζωή-Μυρτώ Ρηγοπούλου**

Αλίκη - η κούκλα, 1996

▲ ▼ *Στα γυρίσματα του* Συνωμότες της ηδονής

Ο animator είναι ένας σαμάνος

Συνέντευξη του **Jan Svankmajer** στη **Wendy Hall**

Παρ' ότι δεν είστε αποκλειστικά animator, προφανώς έχετε μια συνεχή σχέση με την τεχνική της animation. Τι σας προσελκύει σ' αυτή, ξανά και ξανά, ως ένα μέσο έκφρασης του εαυτού σας;

Μπορώ να χαρακτηρίσω την animation, εν συντομία, ως μαγική. Έτσι τη χρησιμοποιώ στις ταινίες μου. Δηλαδή, δεν προσπαθώ απλώς να κάνω τα άψυχα αντικείμενα ζωντανά. Προσπαθώ να δώσω ζωή στα αντικείμενα, με την πραγματική έννοια του όρου. Υπάρχει μια συγκεκριμένη ψυχολογική στιγμή για κάτι τέτοιο. Όχι μάνο τεχνική. Τη στιγμή που προσπαθούμε να φέρουμε τα αντικείμενα στη ζωή, μπορούμε να επικοινωνήσουμε μαζί τους με κάποιους τρόπους. Εκείνη τη στιγμή βρισκόμαστε σε μια κατάσταση μαγείας. Οι πρόγονοί μας μπορούσαν, πιθανώς, να δώσουν ζωή στα αντικείμενα μέσα από τις εσωτερικές λειτουργίες τους και μόνο. Όπως το καταλαβαίνω, μέσα από ένα είδος μαγείας. Άρα, η animation, για μένα, υποκαθιστά κάτι που οι πρόγονοί μας δεν είχαν διόλου ανάγκη. Κατανοώ πως, η τεράστια πλειοψηφία των animator χρησιμοποιούν την τεχνική τους, εκείνη της animation που δίνει ζωή στα αντικείμενα, ως μια τεχνική κίνηση. Είναι φυλακισμένοι των τεχνικών τους ικανοτήτων. Αδυνατούν να αντιληφθούν την ψυχολογική στιγμή της animation.

Νιώθετε πως είναι ένα πρόβλημα όλων ή των περισσοτέρων animator;

Φυσικά, όχι όλων! Πάρα πολλοί animator ερωτεύονται τον τρόπο με τον οποίο επιτυγχάνουν μια ορισμένη τεχνική κι αποτυγχάνουν πλήρως να δώσουν οποιοδήποτε περιεχόμενο στη δουλειά τους. Έτσι το τεχνικό μέρος της ιδέας, της animation, γίνεται πιο σημαντικό γι αυτούς απ' ότι οποιοδήποτε είδος μηνύματος θα μπορούσαν να επικοινωνήσουν. Η διαδικασία, που ακολουθώ εγώ, είναι ακριβώς η αντίθετη. Στην αρχή είναι η ιδέα που θα ήθελα να επικοινωνήσω ή να εκφράσω και μετά βρίσκω τα μέσα για να το κάνω. Γι αυτό, μερικές από τις ταινίες μου είναι εξ ολοκλήρου animation, άλλες εν μέρει, κι οι υπόλοιπες καθόλου, γιατί η animation δεν είναι το πιο σημαντικό πράγμα στη δουλειά μου. Το περιεχόμενο της ιδέας, που προσπαθώ να εκφράσω, απαιτεί την χρήση κάποιων μέσων, ανάλογα με το περιεχόμενο της έκφρασης.

Μπορείτε να μου πείτε πώς εξελιχθήκατε από τη δουλειά με το κουκλοθέατρο και τις μάσκες στην animation και πώς θεωρείτε ότι συνδέονται αυτές οι δύο μορφές τέχνης;

Ξεκίνησα ως σκηνοθέτης θεάτρου και δεν σπούδασα κινηματογράφο –σπούδασα μόνο θέατρο. Δούλεψα στο κουκλοθέατρο και στο Θέατρο των Μασκών. Αν το συγκρίνουμε με τις ταινίες, το θέατρο έχει ένα μεγάλο μειονέκτημα: πρέπει να αγγίξει το θεατή μιας συγκεκριμένης εποχής. Δεν μπορεί να στηριχτεί στο ότι οι μέλλουσες γενιές θα ανακαλύψουν τί απίστευτη ιδιοφυΐα ήταν ο συγγραφέας του έργου. Πρέπει να αγγίξει το συγκεκριμένο ακροατήριο, εκείνη την ώρα, γιατί είναι το μόνο που έχει έρθει στο θέατρο, γιατί το συγκεκριμένο θέατρο είναι ενεργό εκείνη τη συγκεκριμένη στιγμή, μπροστά σ' αυτό το συγκεκριμένο ακροατήριο. Οφείλω να παραδεχτώ, πως με τη μορφή του θεάτρου με την οποία ασχολιόμουν, δεν προσέλκυα μεγάλο ακροατήριο. Οι θεατές δεν ήθελαν να δουν αυτό που έκανα στο θέατρο. Άνθρωποι έφευγαν κατά τη διάρκεια των παραστάσεων. Σοκαριζόντουσαν. Έτσι, δεν βρήκα το κοινό μου.

Σοκαριζόντουσαν από;

Πρέπει να καταλάβετε, σε τί χρονική περίοδο συνέβαιναν όλα αυτά. Διανύαμε την εποχή, όπου η μορφή της τέχνης αποτελούσε κοινωνική πραγματικότητα. Έπρεπε, λοιπόν, να προσεγγίσω θεατές αναθρεμμένους με ένα συγκεκριμένο είδος αισθητικής. Και δεν είχαν ανατραφεί με το δικό μου είδος θεάτρου. Τυχαία, γνώρισα κάποιον στο θέατρο που δούλευε με την Laterna Magika, ένα θέατρο που συνδυάζει θεατρικές εκφράσεις με κινηματογράφο. Ήταν το πρώτο μέρος, όπου πραγματικά άρχισα να δουλεύω με τον κινηματογράφο. Συνεργαστήκαμε σε ένα θέαμα, που αποτελούσε συνδυασμό δύο παρόμοιων έργων μικρής διάρκειας, κι έτσι ξεκίνησα, στην πραγματικότητα, να κάνω ταινίες. Η ταινία γυρίστηκε ανεξάρτητα, αλλά αποτελούσε μέρος της παράστασης. Παρ' όλα αυτά, η τεχνική που χρησιμοποίησα στη συγκεκριμένη ταινία, ήταν αυτή ακριβώς που χρησιμοποιεί κάποιος σε οποιαδήποτε ταινία, κι εκεί είχα την ευκαιρία να μάθω τί σημαίνει «φώτα, κάμερα, πάμε» κλπ. Άφησα την Laterna Magika μετά από δύο σεζόν. Τότε πλέον, γνώριζα τα βασικά για τον κινηματογράφο. Από σύμπτωση, βρέθηκα σ' ένα στούντιο, που διέ-

θετε τα χρήματα να γυρίσει μια ταινία μικρού μήκους, γιατί ένας σκηνοθέτης είχε φύγει. Έτσι, έψαχναν για κάποιον που θα μπορούσε να την αναλάβει μόνος του, να την επεξεργαστεί και να την ολοκληρώσει. Έγραψα λοιπόν το σενάριο, τους το έδειξα και το ενέκριναν. Στην πραγματικότητα, βασίστηκα σε μια από τις θεατρικές μου δημιουργίες, που δεν είχα μπορέσει να ανεβάσω προηγουμένως. Υπήρχαν ηθοποιοί με μάσκες και κούκλες και, κατ'αυτόν τον τρόπο, γεννήθηκε στ' αλήθεια η κινηματογραφική μου εμπειρία. Η ταινία ήταν το *Τελευταίο κόλπο των κυρίων Σβάρτζεβαλντ καί Έντγκαρ*. Κι ήμασταν στο 1964.

Το *Τελευταίο κόλπο των κυρίων Σβάρτζεβαλντ καί Έντγκαρ* χρησιμοποιεί την τεχνική των ηθοποιών με τις μάσκες, μια τεχνική του λεγόμενου Μαύρου Θεάτρου. Όλοι οι ηθοποιοί είναι ντυμένοι στα κατάμαυρα. Μπροστά τους, βρίσκεται μια φωτισμένη οθόνη. Στέκονται πίσω από τη φωτισμένη οθόνη, πίσω τους έχουν ένα μαύρο φόντο και βάζουν φωτισμένα αντικείμενα στην φωτισμένη οθόνη. Παίρνουν συγκεκριμένα αντικείμενα και τα πηγαίνουν προς τα εκεί που είναι το φως, ώστε ο θεατής να μπορεί να τα δει. Έτσι, ο θεατής νομίζει ότι τα αντικείμενα κινούνται από μόνα τους. Το κοινό δεν μπορεί να δει τον ηθοποιό, γιατί δεν τον ξεχωρίζει από το φόντο, αφού όλα είναι μαύρα. Το μόνο που βλέπει, είναι αντικείμενα που κινούνται στον αέρα, από μόνα τους, πάνω στη σκηνή. Είναι μια πολύ γνωστή τεχνική μαγείας, που τη χρησιμοποιούν κι οι ταχυδακτυλουργοί. Τη χρησιμοποίησα κι εγώ, στην πρώτη μου αυτή ταινία, στις λίγες σκηνές που πραγματικά έκανα animation. Η ίδια η τεχνική του Μαύρου Θεάτρου συγγενεύει πολύ με την animation, κατά μια έννοια. Φυσικά, μετά απ' αυτό, άρχισα να κάνω ταινίες με περισσότερη animation. Με την πρώτη μου αυτή ταινία απέκτησα αξιοπιστία.

Μπορείτε να μας μιλήσετε περισσότερο για τη σχέση σας με τα υλικά και τα αντικείμενα;

Τα αντικείμενα είναι πολύ σημαντικά –αλλά δεν δουλεύω με οποιαδήποτε αντικείμενα. Δουλεύω μόνο με αντικείμενα που τυχαίνει να συναντώ. Στην πραγματικότητα, δεν αναζητώ αντικείμενα για μια ταινία, αλλά αντικείμενα (γενικώς), που, στη συνέχεια, χρησιμοποιώ για να γυρίσω μια ταινία. Είμαι, λοιπόν, συλλέκτης, αλλά όχι συλλέκτης αντικειμένων αξίας. Δεν έχω πολύτιμη συλλογή. Συλλέγω πράγματα, που μπορεί να μην έχουν υλική αξία, αλλά που, νιώθω πως, έχουν κάποιο περιεχόμενο. Επανερχόμαστε, δηλαδή, στη μαγεία. Όλα γύρω μας έχουν τη δική τους ζωή, ακόμα και τα άψυχα αντικείμενα, γιατί τους δόθηκε ζωή από τους ανθρώπους με τους οποίους ήρθαν σε επαφή. Είμαι σίγουρος πως γνωρίζετε, από την εμπειρία σας, πως κάθε φορά που αγγίζετε ένα αντικείμενο, το κάνετε με ελαφρώς διαφορετικό τρόπο. Εξαρτάται από τη διάθεση σας εκείνη τη στιγμή. Μπορεί να πάρετε ένα αντικείμενο στα χέρια σας με πολύ αγάπη. Μια άλλη φορά, μπορεί να πετάξετε το ίδιο αυτό αντικείμενο, γιατί ήσασταν θυμωμένη. Τα συναισθήματα που έχουμε μέσα μας τη στιγμή εκείνη, γίνονται μέρος των αντικειμένων που αγγίζουμε. Οι στιγμές εκείνες, τα συναισθήματα εκείνα, εντυπώνονται μέσα τους. Ταυτόχρονα, μπορεί να επιπωθεί, ότι τα αντικείμενα αποτελούν μαρτυρία κάθε γεγονότος που συμβαίνει, σε κάθε περιβάλλον όπου βρίσκονται ή έχουν βρεθεί –σε μια κηδεία, ένα έγκλημα, ένα φόνο, ένα γάμο. Κάθε γεγονός αποτυπώνεται στα αντικείμενα. Προτιμώ, λοιπόν, τα παλιά αντικείμενα από τα νέα, γιατί τα νέα δεν έχουν καθόλου περιεχόμενο. Η ίδια ιδέα συνδέεται με τις αντιρρήσεις μου για την animation μέσω υπολογιστή: γιατί τα αντικείμενα δημιουργούνται τεχνητά και δεν έχουν καθόλου περιεχόμενο ή ψυχή ως νέα αντικείμενα. Πιστεύω πως, κάτω από ορισμένες συνθήκες, αντικείμενα, που είναι φορτισμένα και περιέχουν συναισθήματα, είναι ικανά να αποκαλύψουν αυτά τα συναισθήματα. Ειδικά, όταν οι άνθρωποι είναι σε κάποια συγκεκριμένη νοητική κατάσταση ή ευαισθησία, την ώρα που συντελείται μια τέτοια επικοινωνία ανάμεσα στην συναισθηματική τους κατάσταση και την «συναισθηματική κατάσταση» του αντικειμένου. Αυτός είναι ο λόγος που χρησιμοποιώ πολύ συγκεκριμένα αντικείμενα στις ταινίες μου κι είναι ευχή και πρόθεσή μου τα αντικείμενα να αποκαλύπτουν το είδους του περιεχομένου, τα συναισθήματα και τις εκφράσεις, που ξέρω πως βρίσκονται μέσα τους και θα επηρεάσουν το θεατή. Εκεί βρίσκω τη μαγεία της animation. Μ' αυτή την έννοια, μπορείτε να συγκρίνετε έναν animator μ' ένα σαμάνο.

Η σχέση που έχετε με τα αντικείμενα παραλληλίζεται με τη σχέση που έχουν με τα αντικείμενα οι ήρωες στους Συνωμότες της Ηδονής;

Είναι λίγο διαφορετική, ως θέμα, γιατί η βάση της συγκεκριμένης ταινίας είναι ο ερωτισμός. Φυσικά, όμως, κι εδώ τα αντικείμενα παίζουν έναν εξαιρετικά σημαντικό ρόλο. Η σχέση ανάμεσα στους ανθρώπους και τα αντικείμενα είναι σαν μια ερωτική σχέση. Υπάρχει ένας ήρωας, που δημιουργεί τα δικά του απτικά αντικείμενα στη σφαίρα του μαζοχισμού, κι έπειτα τα χρησιμοποιεί για να κάνει μασάζ στο σώμα του, άρα, στην πραγματικότητα, τα αντικείμενα αυτά είναι η ερωμένη του. Όμοια, ένας άλλος ήρωας δημιουργεί, στ' αλήθεια, μια μηχανή συνανισμού, την οποία χρησιμοποιεί για να συνουσιαστεί με μια παρουσιάστρια της τηλεόρασης, με την οποία είναι ερωτευμένος. Μια άλλη ηρωίδα χρησιμοποιεί ένα

αντικείμενο, που έχει φτιάξει από κουρέλια και υλικά που ράβει μαζί, για να υποκαταστήσει έναν εραστή. Δημιουργεί ένα δίδυμο του προσώπου που την έλκει τόσο πολύ. Στο τέλος, δημιουργεί μια σαδομαζοχιστική σχέση μ'αυτό το ομοίωμα, που είναι ανίκανη να έχει με το άτομο που πραγματικά θέλει. Στην φαντασία της, το ομοίωμα που έχει δημιουργήσει ράβοντας μαζί υλικά, ζωντανεύει με τη βοήθεια της animation. Μ'αυτόν τον τρόπο, υποκαθιστά το άτομο.

Η φαντασία της παιδικής ηλικίας έχει παίξει μεγάλο ρόλο στη δουλειά σας. Έχετε πει, πως πάντα ενδιαφερόσασταν να κάνετε διάλογο με την παιδική σας ηλικία. Θα μπορούσατε να μας μιλήσετε για τους λόγους που σας έλκουν στην παιδική ηλικία και για το πώς διεξάγετε αυτό τον διάλογο στη δουλειά σας;

Η παιδική ηλικία δεν είναι σημαντική μόνο για μένα, είναι σημαντική για κάθε άνθρωπο, επειδή τότε δημιουργείται η μελλοντική μας προσωπικότητα. Αργότερα, ωστόσο, η τεράστια πλειοψηφία των ανθρώπων επηρεάζεται από τον πολιτισμό, που, στην πραγματικότητα, καταστέλλει όλες τις συνήθειες της παιδικής μας ηλικίας. Έτσι, η τεράστια πλειοψηφία των ανθρώπων πιστεύει ότι η παιδική τους ηλικία βρίσκεται πολύ πίσω τους –στην πραγματικότητα, όμως, το παιδί μέσα μας είναι πάντα παρόν. Πολλοί άνθρωποι δεν θέλουν να το σκέφτονται. Προσπαθούν, είτε να το ξεχάσουν, ή το θεωρούν απλά ως μια μορφή νοσταλγίας. Εγώ, όμως, νιώθω την παιδική μου ηλικία ιδιαίτερα παρούσα και πάντα ζωντανή. Όχι μόνο διεξάγω ένα συνεχή διάλογο μαζί της, αλλά αποτελεί και μια ανεξάντλητη πηγή έμπνευσης για μένα, επειδή οι δυνατότερες εμπειρίες της επαφής μας με τον έξω κόσμο βρίσκονται στην παιδική μας ηλικία, διότι στην παιδική μας ηλικία έχουμε τις πρώτες μας εμπειρίες και επαφές. Τότε ανακαλύπτουμε, για πρώτη φορά, το νόημα μιας καρέκλας, ενός πουλιού, ενός τραπεζιού ή ο,τιδήποτε άλλου. Μετά, όλα συμβαίνουν για δεύτερη φορά. Καταλαβαίνουμε όλοι, πως η πρώτη επαφή με κάτι ή κάποιον άγνωστο είναι πάντα η ισχυρότερη. Κάνει τη μεγαλύτερη εντύπωση, γι αυτό και, πάντα, προσπαθώ να συμπεριλαμβάνω όλες αυτές τις έντονες εμπειρίες από την παιδική ηλικία, να χτίζω και να δημιουργώ τις ταινίες μου πάνω σ' αυτό το οικοδόμημα.

Είπατε κάποτε, πως το* Κάτω στο κελάρι *ήταν η πιο αυτοβιογραφική σας ταινία. Ισχύει ακόμα αυτό, κι αν ναι γιατί;

Μια από τις ισχυρότερες πηγές φαντασίας είναι ο φόβος. Υπάρχει ένα ρητό στα τσέχικα, που λέει πως, «ο φόβος έχει μεγάλα μάτια.» Όταν ήμουν παιδί, είχαμε ένα τέτοιο είδος κελαριού στο σπίτι μας, κι η μητέρα μου μού ζητούσε συχνά να πάω εκεί κάτω και να φέρω πατάτες ή κάτι άλλο. Το φοβόμουν πάντα πολύ. Αν έπρεπε να σας προσδιορίσω, τί ήταν αυτό που με φόβιζε τόσο, δεν θα μπορούσα να σας πω. Ήταν καθαρός φόβος. Καθώς κατέβαινα, λοιπόν, τα σκαλιά προσπαθούσα να υλοποιήσω κάποιους, τουλάχιστον, από εκείνους τους φόβους. Την εποχή που με έστελναν κάτω στο κελάρι, ήμουν έξι ή επτά ετών, κι αν με ρωτούσαν τί φοβόμουν, πραγματικά δεν θα μπορούσα να το επισημάνω. Το συναίσθημα, όμως, εκείνου του δυνατού φόβου που είχα τότε –μπορώ να το αισθανθώ ακόμα και σήμερα.

Περιοδικό *Animato*, Ιούλιος 1997
Μετάφραση: **Ζωή-Μυρτώ Ρηγοπούλου**

Ο σουρεαλιστής συνωμότης

Μια συνέντευξη του **Jan Svankmajer** στη **Wendy Jackson**

Με εντυπωσίασαν οι ομοιότητες των Συνωμοτών της ηδονής με τα απτικά σας πειράματα της δεκαετίας του '70. Ασχολιόσασταν ήδη με την ταινία τότε;

Συνέλαβα το σενάριο γι αυτή την ταινία το 1970, με άλλο τίτλο. Ξεκίνησα τα απτικά πειράματα και τις εξερευνήσεις μου λίγο αργότερα, το 1974, ή κάτι τέτοιο. Στην πραγματικότητα, λοιπόν, τα απτικά πειράματα μπήκαν σ'αυτή την ταινία, μόνο όταν τη δούλευα όντως, το 1996.

Θα ήταν παράτολμο, αν λέγαμε ότι οι Συνωμότες της ηδονής είναι η πιο σουρεαλιστική σας ταινία μέχρι σήμερα;

Έχετε απόλυτο δίκιο σ' αυτό. Αυτό ακριβώς λέω κι εγώ γι αυτή την ταινία, πως σίγουρα έχει τα πιο ισχυρά σουρεαλιστικά στοιχεία.

Γιατί;

Οι *Συνωμότες* είναι, ουσιαστικά, μια ταινία για την απελευθέρωση, για την απόκτηση ελευθερίας. Δεν είναι τέχνη, αλλά ταινία.Όπως, για παράδειγμα, ο André Breton δεν θα έλεγε «σουρεαλιστικός πίνακας», αλλά «σουρεαλισμός *σε* πίνακα». Με τον ίδιο τρόπο, μιλάω για σουρεαλισμό *σε* ταινία. Ο σουρεαλισμός είναι ψυχολογία, είναι φιλοσοφία, είναι πνευματικός δρόμος, αλλά δεν είναι αισθητική. Στην πραγματικότητα, ο σουρεαλισμός δεν ενδιαφέρεται να δημιουργήσει κανένα είδος αισθητικής. Μπορεί να απορρέει ως στοιχείο από πολλούς διαφορετικούς καλλιτέχνες, αλλά δεν υπάρχει.

Πως μπορεί κάτι τόσο κυρίαρχο στη δουλειά σας να μην υπάρχει;

Ο σουρεαλισμός υπάρχει, αλλά δεν είναι μορφή τέχνης. Αν θέλετε να χαρακτηρίσετε το σουρεαλισμό, μπορείτε να πείτε, πως είναι το ρομαντικό κίνημα του 20ου αιώνα. Κάθε ρομαντική περίοδος εκφράζει τρία στοιχεία: αγάπη, ελευθερία και ποίηση. Η κάθε γενιά αναζητεί τις δικές της καλλιτεχνικές εκφράσεις, ανάλογα με το περιβάλλον και την περίοδο στην οποία ζει. Ο Ρομαντισμός του 21ου αιώνα θα θέσει την ίδια ερώτηση. Δεν έχει σημασία, αν αυτός ο Ρομαντισμός θα είναι πολιτισμική ιδεολογία ή κάτι άλλο.

Στην ταινία σας αυτή, χρησιμοποιείτε animation μόνο για την υλοποίηση των φαντασιώσεων των ηρώων. Ποιό ρόλο παίζει αυτή η περιορισμένη χρήση της animation;

Χρησιμοποιώ animation κυρίως στις σεκάνς, όπου η ηρωίδα δημιουργεί έναν τεχνητό (σεξουαλικό) σύντροφο. Βλέπουμε τη δραστηριότητα των ανθρώπων αυτών από απόσταση, σαν να τη βλέπει ένα τρίτο πρόσωπο. Η σχέση των δύο αυτών ανθρώπων, όμως –που, στην ουσία, «κατασκευάζουν» τους συντρόφους τους (ο ένας τον άλλον)– αντιμετωπίζεται από τη σκοπιά ενός ζωντανού ανθρώπινου όντος, του συντρόφου κάποιου. Δίσταζα για μεγάλο διάστημα, για το αν θα έπρεπε να το κάνω έτσι, ή όπως τα υπόλοιπα κομμάτια της ταινίας, εννοώ, ώστε να θεωρηθεί ως κάτι παραπάνω από τη σχέση των δυό τους. Τότε συνειδητοποίησα, πως τα άτομα δεν έψαχναν, στ' αλήθεια, ένα ζωντανό πλάσμα, αλλά ένα ομοίωμα, έναν τεχνητό σύντροφο. Ο μόνος τρόπος που μπορούσα να ζωντανέψω αυτά τα πράγματα, ήταν η animation. Βγήκα, λοιπόν, από την οπτική του τρίτου προσώπου και τα έβαλα στο πλαίσιο της οπτικής των ηρώων.

Νομίζετε πως αυτό έκανε πιο αληθινές τις φαντασιώσεις; Αυτή είναι η «αληθινή animation» στην οποία έχετε αναφερθεί;

Μπορείτε να το δείτε, στο ότι οι φιγούρες είναι ραμμένες στο χέρι, ότι είναι αντικείμενα. Δουλεύω και με πολλά άλλα αντικείμενα στην ταινία. Σ' αυτή τη συγκεκριμένη περίπτωση, είναι λίγο διαφορετικό, γιατί το άτομο που «δουλεύει» με το ομοίωμα, μπορεί πραγματικά να του κάνει πράγματα, βίαιες πράξεις κάθε είδους, και μπορείτε να δείτε τα αποτελέσματα. Για παράδειγμα, ο ήρωας, που φοράει το κεφάλι του κόκορα και φτερά ομπρέλας, μεταμορφώνεται από το κοστούμι. Αποκτά εντελώς διαφορετικές δυνάμεις, να πετάει, να κάνει μαγικά κλπ… Φτάνει, όμως, να χτυπήσει σ' ένα κλαδί και να του βγει η μάσκα, κι αμέσως γίνεται ένα ασήμαντο ανθρωπάκι, στερημένο από τις δυνάμεις του.

Κατά την άποψή σας, νομίζετε ότι οι ήρωες της ταινίας αντιλαμβάνονται τη γοητεία που ασκούν ο ένας στον άλλο;

Είχα την πρόθεση, να υπάρχουν κάποια στοιχεία στη συμπεριφορά τους, που θα μπορούσαν να επιφέρουν την μεταξύ τους αναγνώριση. Υποτίθεται, πως οι δύο τους δεν θα το γνώριζαν, κάτι θα συνέβαινε,

όμως, και θα πυροδοτούσε την αναγνώριση, ότι ανήκουν στην ίδια ομάδα ανθρώπων. Για παράδειγμα, όταν ένας ομοφυλόφιλος μπορεί κι αναγνωρίζει έναν άλλο ομοφυλόφιλο, εξαιτίας κάποιων στοιχείων, υπάρχει κάτι ακαθόριστο, μια επικοινωνία που μπορεί να προκαλέσει αυτή την αναγνώριση. Στιγμές αυτοϊκανοποίησης ή «αυτό-σεξ» δεν απαιτούν επικοινωνία. Οι δύο βασικοί ήρωες επικοινωνούν μυστικά, όχι άμεσα. Είναι, όντως, απομονωμένοι, ταυτόχρονα όμως, είναι συνωμότες.

Στον Φάουστ, και τώρα στους Συνωμότες, έχετε αυξήσει το μέγεθος των μαριονετών σας. Ενώ ακολουθείτε την τσέχικη παράδοση στον τρόπο χειρισμού τους, οι μαριονέτες μεγάλης κλίμακας είναι μια μοναδική, δική σας, δημιουργία. Τι αναπαριστούν οι μαριονέτες ανθρώπινου-μεγέθους;

Δεν θα ήθελα να υπερτονίσω τη σπουδαιότητα ή τη σημασία τους. Πρόθεσή μου ήταν, να φέρω τις μαριονέτες στην πραγματικότητα, κι έτσι, έπρεπε να αυξήσω το μέγεθός τους, ώστε να μπορούν να λειτουργούν σε σωστή αναλογία με τους ηθοποιούς, να αλληλεπιδρούν μαζί τους. Οι μαριονέτες υπάρχουν και σε μικρό μέγεθος, σε ένα θέατρο μινιατούρα. Μ' αυτόν τον τρόπο, καταφέρνω να κάνω τον θεατή πολύ ανασφαλή για το μέγεθος. Τη μια στιγμή μπορεί να τις βλέπετε πολύ μικρές, όταν τις καθοδηγεί ένα ανθρώπινο χέρι, και την άλλη, να τις βλέπετε σε ανθρώπινο μέγεθος. Μ' αυτόν τον τρόπο, προσεγγίζουμε διαφορετικές διαστάσεις της πραγματικότητας.

Μέχρι την Αλίκη, κι έπειτα με τον Φάουστ, δουλεύατε σχεδόν αποκλειστικά με animation. Πώς είναι να δουλεύετε με πραγματικούς ηθοποιούς; Τους ελέγχετε πολύ λιγότερο, θα πίστευα, απ' ότι τα άψυχα αντικείμενα...

Πρέπει να παραδεχτώ, ότι δουλεύω με τους ηθοποιούς, ακριβώς όπως κάνω και με τα άψυχα αντικείμενα. Δεν επιλέγω τους ηθοποιούς μου, επειδή είναι διάσημοι, ή «καλοί ηθοποιοί»· διαλέγω ηθοποιούς που να ταιριάζουν με το όραμα μου για τη συγκεκριμένη ταινία. Τότε, δουλεύω μαζί τους και χρησιμοποιώ την κάμερα για να τους φωτογραφίσω σαν άψυχα αντικείμενα. Μερικές φορές, τους κάνω ακόμα και animation, όπως έκανα στο *Φάουστ*.

Μεγαλώσατε σε μια εποχή μεγάλης καταπίεσης της δημιουργικότητας και της αυτο-έκφρασης. Πώς ήσασταν τόσο «τυχερός», ώστε να μην έχετε αυτό το εμπόδιο και να μπορείτε να πραγματώνετε το δυναμικό σας, να εκφράζεστε μέσω της τέχνης;

Είναι δύσκολη ερώτηση για να απαντηθεί... Πιστεύω, ότι συμβάλουν πολλά πράγματα σ' αυτό, συμπεριλαμβανομένων και των επιρροών της οικογένειας. Είναι πολύ δύσκολο, να τα βγάλει κανείς πέρα με ορισμένα παιδιά. Έμουν ένα τέτοιο παιδί (γέλια.) Για παράδειγμα, όλα τα παιδιά μπορούν να σχεδιάζουν. Κάποια διατηρούν την ικανότητά τους αυτή και ως ενήλικοι, ενώ σε άλλα η ικανότητα δολοφονείται στη συνέχεια.

Έχουν περάσει σχεδόν επτά χρόνια, από όταν γυρίσατε την καθαρτήρια σας ταινία,* Ο θάνατος του σταλινισμού στη Βοημία, *μετά την πτώση του κομμουνιστικού καθεστώτος στην χώρα σας. Τώρα, έχετε την ελευθερία σας. Πώς έχει αλλάξει αυτό το περιεχόμενό σας, το μήνυμά σας; Ποιος ή τί είναι ο ανταγωνιστής σας τώρα;

Θα ήθελα να πω, πως θεωρώ όλες μου τις ταινίες πολιτικά στρατευμένες. Ποτέ δεν τις περιόρισα, όμως, στο θέμα του ολοκληρωτικού συστήματος, όπως θα έκανε, για παράδειγμα, ένας αντιφρονών καλλιτέχνης. Κι αυτό, γιατί συνειδητοποιώ πως, αφού ο πολιτισμός επιτρέπει τη δημιουργία ή την ύπαρξη πολύ αρρωστημένων πραγμάτων, όπως ο φασισμός ή ο σταλινισμός, τότε ολόκληρος ο πολιτισμός είναι πολύ άρρωστος, κάτι πάει στραβά... Πάντα ήθελα να διαπεράσω τον πυρήνα του προβλήματος και να μην επικεντρωθώ στην επιφάνεια μόνο της πολιτικής δραστηριότητας. Οι ταινίες μου, λοιπόν, είναι οικουμενικές, μπορούν να επικοινωνήσουν με κοινά εκτός της Δημοκρατίας της Τσεχίας. Ακριβώς, λοιπόν, επειδή η πολιτική κατάσταση έχει αλλάξει στην Τσεχοσλοβακία, δεν σημαίνει πως το σύμπαν ή ο πολιτισμός άλλαξαν κι αυτά ταυτόχρονα. Σε ό,τι με αφορά, δεν υπήρχε λόγος να αλλάξω τον εχθρό μου. Θα είναι πάντα ο ίδιος.

Περιοδικό *Animation World Magazine*, Μάιος 1997

Μετάφραση: **Ζωή-Μυρτώ Ρηγοπούλου**

Ο Μικρός Ότικ και η ουσία της ελευθερίας

Συνέντευξη του **Jan Svankmajer** στον **Peter Hames**

Ο Μικρός Ότικ ***βασίζεται σ' ένα λαϊκό θρύλο ευρύτερα γνωστό από τη βερσιόν του K.J. Erben. Τι σας τράβηξε σ' αυτό το θέμα;***

Στις αρχές της δεκαετίας του '70, η Eva αναζητούσε ένα «δραστικό» παραμύθι για να το κάνει animation ταινία μικρού μήκους. *Ο Μικρός Ότικ* ήταν η τελική της επιλογή –προηγουμένως είχε εικονογραφήσει την ιστορία για ένα παιδικό βιβλίο. Μου ζήτησε να την βοηθήσω με το σενάριο, και, ξαφνικά, συνειδητοποίησα με τί σπουδαίο θέμα ασχολιόμουν. Στην πραγματικότητα, επρόκειτο για μια επίκαιρη εκδοχή του μύθου του Φάουστ: μια εξέγερση ενάντια στη φύση κι η τραγική της διάσταση. Εν ολίγοις, «έκλεψα» την ιστορία από την Eva (στη συνέχεια, ενσωμάτωσα την αρχική της ιδέα στην τελική μορφή του σεναρίου μου).

Λέτε, πως το όνομα Otesanek δεν μεταφράζεται, αλλά στο διάλογο γίνεται πολύς λόγος για το πραγματικό όνομα του μωρού (Ότικ) και τον ήρωα του λαϊκού θρύλου (Otesanek). Ποια είναι η σημασία του;

Η λέξη «Otesanek» είναι σύνθετη, αποτελείται από το ρήμα «πελεκάω» (otesavat) και την υποκοριστική κατάληξη ουσιαστικών -anek, που χρησιμοποιείται κυρίως με λέξεις που χαρακτηρίζουν παιδιά. Μεταφορικά, η λέξη Otesanek χρησιμοποιείται στα τσέχικα για να χαρακτηρίσει ένα άτομο που καταβροχθίζει και χωνεύει τα πάντα, όχι μόνο φαγητό.

Οι περισσότερες μεγάλου μήκους ταινίες σας συνδυάζουν μαριονέτες με κανονικούς ηθοποιούς κι οι πρωταγωνιστές υπάρχουν και ως μαριονέτες και ως πραγματικοί άνθρωποι. Στον Μικρό Ότικ, όμως, κανένας από τους ήρωες δεν αλλάζει την υπόστασή του. Είναι ένα νέο ξεκίνημα;

Ο Μικρός Ότικ διαφέρει από τις προηγούμενες ταινίες μου, κυρίως επειδή αποτελεί εκδοχή μιας παραδοσιακά δομημένης ιστορίας με κανονικό διάλογο. Αυτό, δεν συνέβαινε με την *Αλίκη* ή με το *Φάουστ*, και σίγουρα όχι με τους *Συνωμότες της ηδονής*. Μ' αυτή την έννοια, ο *Μικρός Ότικ* είναι η πιο «συμβατική» μου ταινία. Στο θέμα της, συγγενεύει αρκετά με το *Φάουστ*, και, επειδή δείχνει την παντοδυναμία της επιθυμίας, και με τους *Συνωμότες της ηδονής*. Είναι απλώς μια άλλη οπτική γωνία των θεμάτων, με τα οποία έχω εμμονή, όχι ένα νέο ξεκίνημα στη δουλειά μου.

Σε πολλούς λαϊκούς θρύλους, ένα παιδί απειλείται από κάποιο τέρας ή από ένα άγριο θηρίο. Στο Μικρό Ότικ, αντίθετα, το παιδί γίνεται τέρας. Ποια ήταν η πρόθεση πίσω από μια τέτοια αντιστροφή;

Δεν δουλεύω με προθέσεις. Το να ακολουθείς προθέσεις, καταλήγει στο να κάνεις ταινίες σαν διατριβές. Αυτό, διόλου δεν έχει να κάνει με την ελευθερία της φαντασίας. Όλοι γνωρίζουν, πως τα υποσυνείδητα συστατικά του μυαλού μας είναι το ίδιο ουσιώδη με τα συνειδητά. Η προτίμησή μου, λοιπόν, αφορά σίγουρα στην post facto ερμηνεία παρά στην πρόθεση. Στον *Μικρό Ότικ*, το παιδί καταβροχθίζει τους «γονείς» του. Ο Ότικ είναι το προϊόν των επιθυμιών τους, της εξέγερσής τους ενάντια στη φύση. Δεν είναι παιδί με την πραγματική έννοια της λέξης, αλλά, η υλοποίηση της επιθυμίας, της εξέγερσης. Αυτή είναι η τραγική διάσταση του ανθρώπινου πεπρωμένου – είναι αδύνατον να ζούμε χωρίς να εξεγειρόμαστε ενάντια στην ανθρώπινη μοίρα. Αυτή είναι η ουσία της ελευθερίας.

Ο μαρκήσιος de Sade επικαλέστηκε τη φύση στα πρώτα του κείμενα, στα μετέπειτα έργα του, όμως, την καταδίκαζε, αποκαλώντας την πόρνη και δολοφόνο, κι εξεγειρόταν ενάντια της. Ανάμεσα στον de Sade και στο παρόν, όμως, υπάρχει ολόκληρη ιστορία από σοκαριστικές εμπειρίες του ανθρώπινου πολιτισμού. Χωρίς τη φοβερή αυτή αμφιθυμία, δεν είμαστε ικανοί να αντιμετωπίσουμε τίποτα, πόσο μάλλον τη φύση. Γι αυτό, τελειώνουμε τις εξεγέρσεις μας στα γόνατα.

Η αφήγηση της ιστορίας του Erben παίρνει τη μορφή μιας διισδιάστατης animation. Ποια είναι η λειτουργία της στην ταινία;

Η ιστορία του Erben, όπως τη διαβάζει η Αλτζμπέθα, είναι μια ανεξάρτητη, μικρού μήκους ταινία animation, που παίζει σημαντικό ρόλο στην ταινία, γιατί δίνει στον θεατή μια ξεκάθαρη εικόνα του αρχικού μύθου, ανόθευτη από τις παραμορφώσεις της σημερινής κοινωνίας. Εκεί βρίσκεται η πηγή της «γνώσης» και η «συμβολή» της Αλτζμπέθα. Με την animation αυτή, η ιστορία του Erben θα μπορούσε να σταθεί από μόνη της (με ασήμαντες αλλαγές), ως μια ανεξάρτητη μικρού μήκους ταινία. Είναι μια ταινία μέσα σε μια ταινία.

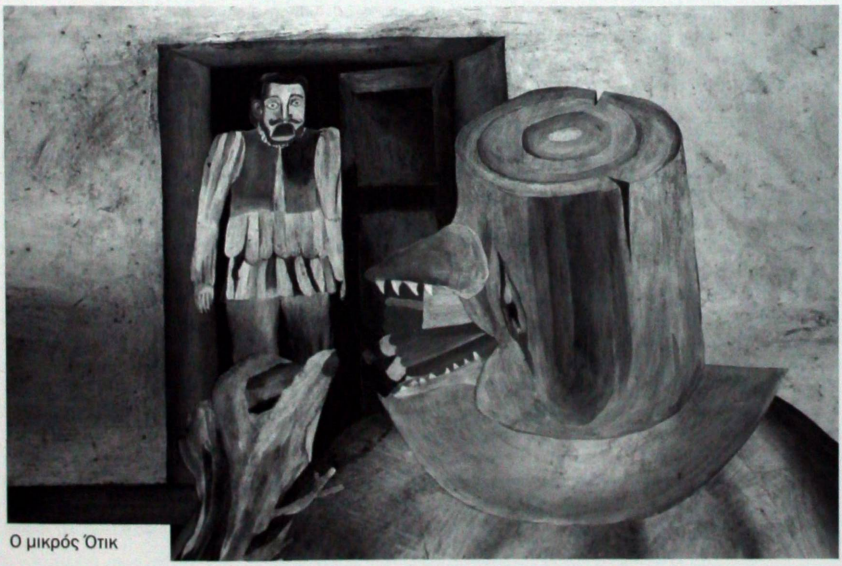
Η σουρεαλιστική ομάδα στην οποία ανήκετε έχει συμμετάσχει σε πολλές εκθέσεις στην Πράγα μετά την πτώση του κομμουνισμού. Αυτή η πρόσφατη αναγνώριση αποτελεί απειλή;

Το γεγονός πως, από το Νοέμβριο του 1989 η ομάδα έχει οργανώσει ορισμένες πολιτιστικές εκδηλώσεις – συμπεριλαμβανομένης της έκδοσης του περιοδικού *Analogon* – κι έχει προσπαθήσει να γνωρίσει στο ευρύτερο κοινό τις δραστηριότητές της, δεν σημαίνει ότι έχει ενταχθεί στην τσέχικη κουλτούρα. Ο σουρεαλισμός ήταν πάντα υπόθεση της μειοψηφίας, ακόμα και στη δεκαετία του '30. Μέχρι του σημείου που μπόρεσε να γίνει αντιληπτός, θεωρήθηκε ως απόστημα της τσέχικης κουλτούρας. Σήμερα, οι λυσσαλέες επιθέσεις του φασιστικού κατεστημένου και των σταλινικών λακέδων έχουν αντικατασταθεί από την αδιαφορία και την άγνοια. Για τους ιστορικούς της τέχνης, ο σουρεαλισμός έχει πεθάνει προ πολλού, κι αυτός είναι ο λόγος, που ενδιαφέρονται μόνο για τον ιστορικό σουρεαλισμό κι αγνοούν το σημερινό κίνημα. Δεν νομίζω ότι διατρέχουμε κανένα κίνδυνο «αναγνώρισης»...

Είχατε κάποτε περιγράψει τον Walt Disney ως έναν από τους κορυφαίους καταστροφείς της ευρωπαϊκής κουλτούρας. Τι καταστράφηκε και πώς μπορούμε να αντιδράσουμε;

Ο Disney συγκαταλέγεται ανάμεσα στους σπουδαιότερους δημιουργούς της «τέχνης για παιδιά». Διατεινόμουν πάντα, πως δεν υπάρχει ειδική τέχνη για παιδιά, και πως ό,τι την παριστάνει, ενσαρκώνει είτε την τιμωρία (πειθαρχία) είτε τα χρήματα (κέρδος). «Η τέχνη για παιδιά» είναι επικίνδυνη γιατί συμβάλλει, είτε στην εξημέρωση της παιδικής ψυχής ή στη δημιουργία καταναλωτών της μαζικής κουλτούρας. Φοβάμαι, πως ένα παιδί αναθρεμμένο με τα σύγχρονα προϊόντα του Disney θα δυσκολευτεί να συνηθίσει πιο εκλεπτυσμένες μορφές τέχνης, και θα καταλήξει θεατής ηλίθιων τηλεοπτικών σίριαλ. Αυτό δεν σημαίνει πως δουλειές με αξιόλογη φαντασία δεν μπορούν να ξεφυτρώνουν, που και που, στην καταναλωτική κουλτούρα –όπως για παράδειγμα ο *Κινγκ Κονγκ*. Φοβάμαι, όμως, πως ο αριθμός τους μειώνεται.

Περιοδικό *Sight&Sound*, τχ. 10, Οκτώβριος 2001
Μετάφραση: **Ζωή-Μυρτώ Ρηγοπούλου**



Ο μικρός Ότικ

Προσεχώς, κορυφώσεις

του **Jan Svankmajer**

Ο Freud είπε, πως μέσα στον καθένα μας συντελείται μια διαρκής σύγκρουση ανάμεσα στην αρχή της ηδονής (που είναι αντικοινωνική, αντικομφορμιστική, και μας οδηγεί να ακολουθήσουμε την επιθυμία και την ελευθερία μας, αγνοώντας τους κοινωνικούς ενδοιασμούς) και στην αρχή της πραγματικότητας (που είναι η ηθικολογική, περιοριστική, ισοπεδωτική απώθηση, δημιούργημα της κοινωνίας, της ανατροφής και του σχολείου). Σύμφωνα με τον Freud, η υγιής ψυχολογική ανάπτυξη απαιτεί μια εξισορρόπηση των δύο αυτών αρχών.

Οι ήρωες της ταινίας *Συνωμότες της ηδονής* κυριαρχούνται σαφώς από την αρχή της ηδονής. Οι «άκακες», ευρηματικές διαστροφές των ατόμων αντιπαρατίθενται στις τερατώδεις διαστροφές του πολιτισμού, όπως είναι η πολιτική, ο πόλεμος, οι ειρηνευτικές συνδιασκέψεις, η εθνοκάθαρση, τα ατυχήματα κι οι μάστιγες. Αυτό που οδηγεί το άτομο στην ελευθέρωση της επιθυμίας (τουλάχιστον, προσωρινά), οδηγεί τον πολιτισμό, ως σύνολο, (με άλλα λόγια, όταν κολλεκτιβοποιείται) στη σκλαβιά και στις μαζικές δολοφονίες.

Φυσικά, η ταινία δεν είναι τόσο απόλυτη όσο τα παραπάνω –δεν είναι διατριβή. Αποτελεί προϊόν φαντασίας, και ως τέτοια, θα είναι πάντα ανοιχτή σε ένα μεγάλο φάσμα ερμηνειών. Επίσης, είναι αδύνατον να παραβλέψουμε την τελετουργία και τη μαγεία, αφού ο ρόλος τους στην ταινία δεν είναι διόλου αμελητέος και διαμέσου αυτών πραγματοποιείται η επιθυμία των δύο πρωταγωνιστών της ιστορίας.

Το κεντρικό μοτίβο της ταινίας είναι η σαδομαζοχιστική σχέση ανάμεσα στον κύριο Πιβόνκα και την κυρία Λουμπάλοβα. Η σχέση αυτή, υλοποιημένη μέσω της μαγείας και με την βοήθεια μιας γκροτέσκας τελετής βουντού, συνδέεται με τις ιστορίες των δευτερευόντων ηρώων (μιας ταχυδρόμου, μιας παρουσιάστριας τηλεοπτικών ειδήσεων, ενός πράκτορα εφημερίδων κι ενός αξιωματικού της δίωξης εγκλήματος της αστυνομίας). Η εμμονή τους με την ηδονή (επιθυμία, ελευθερία) τους καθιστά, σχεδόν, μια «αίρεση» αδελφών ψυχών.

Όλα δείχνουν, πως οι πραγματικές ζωές των ανθρώπων του πολιτισμού μας θα συνεχίσουν να βιώνονται, όλο και περισσότερο, μέσα σε ένα είδος «μη-κομφορμιστικών αιρέσεων», που θα αυξάνονται ως αντίδραση σε μια κοινωνία οδηγημένη στην ομοιομορφία λόγω της διαφήμισης και του καταναλωτισμού. Από την σκοπιά των μαζών και των χειραγωγών τους, κάθε προσπάθεια για μια ελεύθερη, ευρηματική πράξη επιθυμίας (ηδονής) οφείλει να είναι εκδήλωση διαστροφής. Οι *Συνωμότες της ηδονής* είναι μια γκροτέσκα, μαύρη κωμωδία που στοχάζεται πάνω στην καταστροφή αυτή.

Τα παραπάνω λόγια αποτελούν την «επίσημη» εξήγηση που έγραψα, τότε, για την νέα μου ταινία. Τώρα, ωστόσο, όταν κοιτάζω το τελειωμένο άρθρο, μου φαίνεται ότι η «διανοητική» του εστίαση μετατοπίστηκε προς την προπαγάνδα του αυτοερωτισμού. Πιστεύω πως δεν είναι τυχαίο. Όλες οι ενδείξεις συγκλίνουν, πως σύντομα, στον πολιτισμό μας, ο αυτοερωτισμός θα παίξει κυρίαρχο ρόλο στη σεξουαλική ικανοποίηση της ανθρωπότητας. Η πληθυσμιακή έκρηξη δεν μας δημιουργεί μόνο το πρόβλημα του πώς θα σιτίσουμε και θα ντύσουμε οκτώ δισεκατομμύρια ανθρώπους το έτος 2000, αλλά και πως θα διασφαλίσουμε την σεξουαλική τους ικανοποίηση. Ας δούμε, ποιους ισχυρούς εχθρούς αντιμετωπίζει η ανθρωπότητα σ' αυτή της την προσπάθεια.

Κατ'αρχάς, υπάρχει ο φόβος της μόλυνσης από τον ιό HIV. Δεύτερον, ο χρόνος γίνεται όλο και λιγότερος. Ο οικονομικός μας πολιτισμός τοποθετεί τα χρήματα στην κορυφή της πυραμίδας των αξιών, και η απόκτησή τους απαιτεί συνήθως διαρκή κι εξαντλητική προσπάθεια. Οι σημερινοί τσέχοι καπιταλιστές έχουν εξαναγκαστεί να αποκλείσουν το συζυγικό (και εξωσυζυγικό) σεξ από τις ζωές τους, κι αναγκάζονται να συνανίζονται στα γραφεία τους στα ενδιάμεσα των επαγγελματικών ραντεβού. Μια τηλεόραση, ένα βίντεο και μια στοίβα πορνογραφικών κασετών αποτελούν τον συνήθη εξοπλισμό των διευθυντικών γραφείων των εταιρειών –κι απεύχομαι να δω την ίδια κατάσταση και στην κυβέρνηση. Όλα αυτά δεν αποτελούν δικές μου εικασίες, αλλά αληθινό πρόβλημα το οποίο αναλύει ο τσέχικος Τύπος. Δεν πιστεύω πως το πρόβλημα αντιμετωπίζουν μόνο οι τσέχοι ιθύνοντες της βιομηχανίας και του εμπορίου, αλλά όλοι παγκοσμίως. Απ' αυτή την άποψη, μου φαίνεται τώρα, πως κεντρικός ήρωας στους *Συνωμό-*

τες της ηδονής είναι ο πράκτορας εφημερίδων που κατασκευάζει μια συσκευή αυνανισμού για να βρει σεξουαλική ικανοποίηση. Και πάλι, η τεχνολογία θα μας σώσει και με την βοήθεια της εικονικής πραγματικότητας σύντομα θα προσφέρουμε στους ανθρώπους δυνατότητες αυτοϊκανοποίησης, τις οποίες ο μοναχικός αυνανιστής (καταδιωγμένος από γονείς και δασκάλους) του 19ου και του 20ου αιώνα μόνο να ονειρεύεται μπορούσε.

Στις αρχές της δεκαετίας του '70, όταν η εικονική πραγματικότητα ανήκε ακόμα στη σφαίρα της επιστημονικής φαντασίας, έγραψα μια μελέτη με τίτλο *Το μέλλον ανήκει στις συσκευές αυνανισμού.* Εμπνεύστηκα από μια επίσκεψή μου στο αστυνομικό μουσείο της οδού Μπαρτολομέζσκα στην Πράγα, όπου είχαν ένα συναρπαστικό έκθεμα –μια αυτοσχέδια συσκευή αυνανισμού, που η αστυνομία είχε κατάσχει από κάποιον άτυχο αυνανιστή. Εκ πρώτης όψεως, έμοιαζε με «dame de voyage», η εξωτερική της εμφάνιση, όμως, έκρυβε έναν πολύ πρωτότυπο μηχανισμό: η κεφαλή της φιγούρας περιείχε ένα εκκρεμές, που έφτανε μέχρι κάτω απ'το βουβώνα και κατέληγε σε ένα δερμάτινο γάντι διαμορφωμένο στο τυπικό σχήμα γι αυνανισμό. Το γάντι ήταν γεμισμένο με σκληρό τσιμέντο. Ο χρήστης έβαζε το πέος του μέσα στο άνοιγμα του κόλπου της φιγούρας και, θέτοντας σε λειτουργία το εκκρεμές, αυνανιζόταν μέσα στο λαδωμένο δερμάτινο γάντι. Σ' ένα παρόμοιο μουσείο στη Δρέσδη, έχουν μια μηχανοκίνητη συσκευή αυνανισμού για γυναίκες, που μπαίνει σε λειτουργία με ένα είδος πεντάλ, παρόμοιο μ' εκείνο μιας παλιομοδίτικης ραπτομηχανής. Άμεσος προάγγελος των μελλοντικών μηχανών εικονικής πραγματικότητας είναι η συσκευή συνουσίας, που δημιούργησαν οι ακτινοφυσιολόγοι και περιέγραψαν οι W.H.Masters και W.E. Johnson στο βιβλίο τους *Human Sexual Response*:

«Τα πέη είναι πλαστικά κι έχουν τις οπτικές ιδιότητες του τζαμιού. Ο φωτισμός τους από ένα ψυχρό φως επιτρέπει την παρατήρηση και την καταγραφή χωρίς υπερβολές. Η συσκευή είναι ικανή να προσαρμοστεί σε φυσικές διαφορές μεγέθους, βάρους και στενότητας του κόλπου. Η συχνότητα και το βάθος διείσδυσης του πέους καθορίζεται και ρυθμίζεται από το εξεταζόμενο άτομο. Καθώς το επίπεδο διέγερσης αυξάνεται, η ταχύτητα και το βάθος των κινήσεων αυξάνεται συνειδητά, σύμφωνα με τις υποκειμενικές σεξουαλικές απαιτήσεις. Η συσκευή λειτουργεί με ηλεκτρικό ρεύμα. Παράμετροι, όπως η ταχύτητα και το βάθος των κινήσεων, μπορούν να τροποποιηθούν ανάλογα με τα στιγμιαία υποκειμενικά ζητούμενα του ατόμου.»

Στην μελέτη μου που προανέφερα, εμπλούτισα τη συλλογή αυτή προσθέτοντας μερικά δικά μου σχέδια. Η κορύφωση στους *Συνωμότες της ηδονής* ήρθε με την υλοποίηση ενός τέτοιου σχεδίου. Τελείωνα το *Μέλλον ανήκει στις συσκευές αυνανισμού* με τα παρακάτω λόγια. Κι 20 χρόνια μετά, δεν έχω να προσθέσω κάτι άλλο:

Είναι αναμενόμενο πως η νέα αυτή, προοδευτική γνώμη, σχετικά με την οργάνωση της σεξουαλικής ζωής σε μια μοντέρνα βιομηχανική κοινωνία, δεν θα αντιμετωπιστεί με άμεση κατανόηση, ειδικά από το πιο συντηρητικό κομμάτι του έθνους που, όπως γνωρίζουμε, δυστυχώς αποτελεί πάντα την πλειοψηφία. Προτείνω, λοιπόν, πριν αρχίσει η παραγωγή ιδιωτικών συσκευών αυνανισμού για τους καταναλωτές, να τοποθετήσει το κράτος δημόσιες μηχανές αυνανισμού, έτσι ώστε οι άνθρωποι να μπορούν να ελέγξουν τα πλεονεκτήματα της τεχνολογικής αυτής καινοτομίας, χωρίς να δεσμεύονται. Σίγουρα, δεν έχω στο μυαλό μου ως πρότυπο κάτι που να μοιάζει με τα δημόσια πλυντήρια, πιστεύω, όμως, πως μηχανές αυνανισμού μπορούν να τοποθετηθούν σε δωμάτια διαφόρων κλαμπ, σε προεκλογικά κέντρα, σε εγκαταστάσεις εξωσχολικών δραστηριοτήτων και ούτω καθ' εξής. Πρέπει, επίσης, να τοποθετηθούν κοντά σε τόπους εργασίας, έτσι ώστε να μην χάνεται πολύ χρόνος δουλειάς. Επιπλέον, πρέπει να τοποθετηθούν, όπου συγκεντρώνονται άνθρωποι σε σεβαστό αριθμό και συνεπώς πρέπει να ικανοποιηθούν οι σωματικές τους ανάγκες, όπως σε πισίνες, στρατώνες, αθλητικές εγκαταστάσεις όλων των ειδών, ξενοδοχεία, αίθουσες αναμονής κλπ.

Πιστεύω, πως ένα τέτοιο μονοπάτι, που το έχουν ακολουθήσει όλες οι τεχνολογικές καινοτομίες, από το τηλέφωνο μέχρι το πλυντήριο, θα οδηγήσει με ασφάλεια στον στόχο: μια συσκευή αυνανισμού σε κάθε μοντέρνο νοικοκυριό.

Θα συνιστούσα την εγκατάσταση ειδικών συσκευών, που εντάσσουν σεξουαλικές διαστροφές στο πρόγραμμά τους, σε κλινικές και νοσοκομεία, προκειμένου να διασφαλιστεί η ανωνυμία όποιου παρεκκλίνει σεξουαλικά απέναντι στις συντηρητικές μάζες, έτσι ώστε οι άνθρωποι αυτοί (κυρίως σαδιστές και παιδεραστές) να γίνουν αντικείμενα ιατρικής παρακολούθησης. (Θα συνιστούσα, οι μηχανές αυτές να λειτουργούν με ειδικά μεταλλικά κέρματα τα οποία θα πωλούνται μόνο στα φαρμακεία και με συνταγή γιατρού). Μπορεί έτσι ν' αποδειχτεί, ότι οι σεξουαλικές διαστροφές είναι πολύ πιο διαδεδομένες απ'όσο

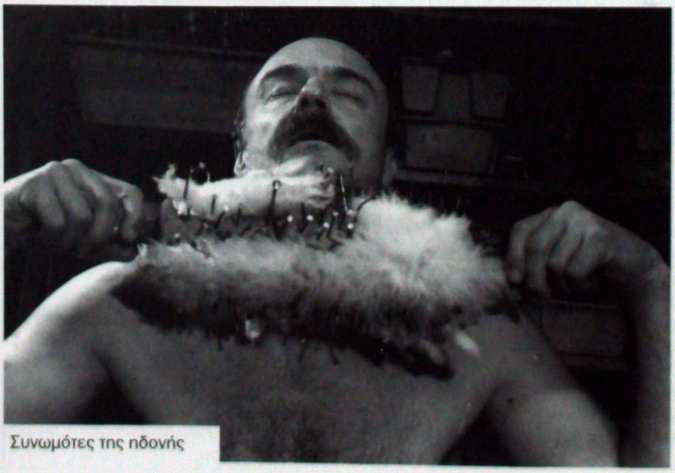
δείχνουν οι ιατρικές στατιστικές. Επιπλέον, τέτοιες μηχανές θα επιτρέψουν σε όλους τους σεξουαλικά κρυπτο-παρεκκλίνοντες –που μέχρι τώρα αναγκάζονταν, λόγω των ηθικών τους αναστολών, να χρησιμοποιούν συμβατικές μεθόδους ικανοποίησης ως υποκατάστατα – να ξεπεράσουν την απογοήτευση τους.
Τα πλεονεκτήματα της εισαγωγής συσκευών αυνανισμού στην κοινωνία είναι τόσο φανερά, ώστε πιστεύω ότι δεν αργεί ο καιρός, που η αρχική συσκευή αυνανισμού –η οποία εκτίθεται στο αστυνομικό μουσείο της οδού Μπαρτολομέζσκα, χωρίς το όνομα του εφευρέτη της– θα ανακηρυχθεί με υπερηφάνεια μέρος της διεθνούς πολιτιστικής και τεχνικής μας κληρονομιάς, και θα πάρει την δικαιωματική της θέση στην ιστορία δίπλα στο γλόμπο του Edison, το ραδιόφωνο του Marconi και την ατομική βόμβα του Oppenheimer.

Τα κοινωνικά πλεονεκτήματα των συσκευών αυνανισμού είναι τα ακόλουθα:

1. Μια αρμονική οικογένεια. Λιγότερα διαζύγια και λιγότερα δυστυχισμένα παιδιά.
2. Ο αυξανόμενος ρυθμός της βιομηχανοποίησης, κι άρα της ζωής, έχει κακό αντίκτυπο στη χρονοβόρα διαδικασία γνωριμίας ανδρών-γυναικών, που εξακολουθεί να υπάρχει στην ανθρώπινη συνείδηση ως κατάλοιπο του 19ου αιώνα, όταν οι άνθρωποι είχαν περισσότερο χρόνο. Οι συσκευές αυνανισμού ικανοποιούν την ανάγκη γρήγορης ικανοποίησης χωρίς άσκοπες καθυστερήσεις, που προκαλούνται από τις συμβάσεις ή τη συστολή, ενώ σέβονται την εγγενή επιθυμία του καθενός μας να επιλέξει μόνος το/τη σύντροφό του. Ο χρήστης απλά εισάγει το σωστό κέρμα στη σχισμή και πατάει το κουμπί κάτω από την εικόνα του επιθυμητού συντρόφου. Αυτό επιτρέπει στην όλη διαδικασία της γνωριμίας, φλερτ κλπ, που κανονικά διαρκεί κάποιους μήνες ή εβδομάδες, να μειωθεί σε λίγα λεπτά.
3. Την πραγματική εξάλειψη της πορνείας και των αντίστοιχων σεξουαλικά μεταδιδόμενων ασθενειών.
4. Ελευθερία για τους σεξουαλικά παρεκκλίνοντες και ενσωμάτωσή τους στη διαδικασία της εργασίας.
5. Μείωση του αριθμού των σεξουαλικών εγκλημάτων.
6. Οι συσκευές αυνανισμού οδηγούν στον εκδημοκρατισμό του σεξ, κι άρα ολόκληρης της κοινωνίας, επειδή αφαιρούν από τους ωραίους, νέους άνδρες και γυναίκες τα προνόμιά τους.
7. Το κράτος αποκτά έλεγχο πάνω στην σεξουαλική ζωή των πολιτών του.

Πράγα 1997

Μετάφραση: **Ζωή-Μυρτώ Ρηγοπούλου**



Συνωμότες της ηδονής

Η μορφολογία του φόβου

του **Jan Svankmajer**

Όραση

Για μένα ο φόβος δεν έχει χρώμα – όχι, τουλάχιστον, στο οπτικό μας φάσμα, αν και θα μπορούσε να είναι υπέρυθρος. Έχω νιώσει τα ισχυρότερα συναισθήματα φόβου στη φαντασία μου, όταν είμαι στο σκοτάδι, σε πίσσα σκοτάδι. Σκοτάδι, όμως, που δεν με κάνει αόρατο, αντίθετα, με καθιστά ορατό και πολύ δημοφιλή στόχο. Η αίσθηση του να είμαι ανυπεράσπιστος στο σκοτάδι, το άγχος μου, που απορρέει από την αδυναμία μου να κρυφτώ, αυξήθηκε, όταν ανακάλυψα την ύπαρξη των τηλεσκοπίων με υπέρυθρες ακτίνες. Το πιο τρομακτικό σκοτάδι είναι ακριβώς αυτό στο οποίο πρέπει να μπω. Το σκοτάδι πίσω μου είναι ένας χώρος που δεν είναι ποτέ κενός, αντίθετα, είναι συμπυκνωμένος, κατά κάποιο τρόπο, κι ο κίνδυνος καραδοκεί σε κάθε βήμα. Είναι γεμάτο γκρεμούς, όπου μπορεί να πέσω, γεμάτο άγρια θηρία, που ετοιμάζονται να χυμήξουν, διαβόλους, δαίμονες και κακούς ανθρώπους, που θέλουν να με στραγγαλίσουν.
Το σπίτι, στο οποίο πέρασα τα παιδικά μου χρόνια, ήταν ένα συγκρότημα διαμερισμάτων στην Βρσόβιτς. Ήταν τρίπατο με μια σκάλα στη μέση και σκοτεινούς διαδρόμους σε κάθε όροφο. Μέναμε στον τρίτο όροφο, στην αρχή ενός τέτοιου σκοτεινού διαδρόμου. Η πόρτα του διαμερίσματός μας αντίκριζε το διάδρομο, που κατάληγε σε πλήρες σκοτάδι. Όταν γύριζα σπίτι, περπατούσα πάντα πλαγιαστά, με την πλάτη μου κολλημένη στον τοίχο. Δεν μπορούσα να αποβάλω την ιδέα, ότι ένας στρατιώτης στεκόταν στην πόρτα μας, με την ξιφολόγχη του στραμμένη πάνω μου και θα με κάρφωνε, αν περνούσα απ' τη μέση του διαδρόμου. Ο στρατιώτης φορούσε κόκκινη στολή.

Ακοή

Ο ήχος της σειρήνας. Η μητέρα μου, μου μετέδωσε αυτό το φόβο. Δεν φοβόμουν τη σειρήνα επειδή προμήνυε κάτι κακό (τίποτα σοβαρό δεν συνέβη ποτέ κατά τη διάρκεια των αεροπορικών επιδρομών κοντά μας, και το υπόλοιπο 90% ήταν λανθασμένος συναγερμός), αλλά επειδή η μητέρα μου παρακολουθούσε τον κάθε βομβαρδισμό με φόβο, πανικόβλητο τρόμο τον οποίο μετέδωσε και σε μένα. Όταν η σειρήνα άρχιζε να ηχεί, δεν φοβόμουν τα αεροπλάνα (για μένα, εκτός από τις καταστροφικές βόμβες που μετέφεραν, έριχναν και γυαλιστερά κομματάκια ασημένιου χαρτιού, που μάζευα με τους φίλους μου μετά την επιδρομή), φοβόμουν, όμως, για τη μητέρα μου, την οποία αγαπούσα, φοβόμουν για εκείνην επειδή θα ξαναζούσε αυτό τον τρόμο κι εγώ θα ήμουν ανίκανος να την βοηθήσω. Ένα άλλο είδος φόβου που είχα, ήταν η κατάσταση της απόλυτης σιωπής –για παράδειγμα, στο δάσος, τη νύχτα, ή όποτε ήμουν μόνος στο σπίτι. Φοβόμουν να κινηθώ, από φόβο ότι θα έσπαγα τη σιωπή, θα τραβούσα την προσοχή πάνω μου και δεν θα μπορούσα να ακούσω τον ήχο που θα σήμαινε κίνδυνο.

Όσφρηση

Φοβάμαι το κελάρι. Για μένα, το κελάρι μοιάζει κάπως με νεκροταφείο, κι η πόρτα του είναι η μαγική πύλη που χωρίζει τον κόσμο των ζωντανών από την άλλη πλευρά. Όταν μεγάλωσα λίγο και πήγαινα να φέρω κάρβουνο ή πατάτες, ταυτιζόμουν με τον Ορφέα. Το χειρότερο ήταν να ξεπεράσω την πρώτη εκείνη υγρή αναπνοή, που με τύλιγε, μόλις άνοιγα την πόρτα του κελαριού. Την ένιωθα σε όλο μου το σώμα. Μάταια κρατούσα την αναπνοή μου, περιορίζοντας την στην μικρότερη δυνατή ποσότητα αέρα. Η μυρωδιά του ανοιχτού τάφου...
Για την πρώτη μου ταινία, χρειαζόμουν μαύρα έντομα. Ένας φίλος μου, μου υπέδειξε ένα σπίτι στο κελάρι του οποίου ζούσαν τεράστιες κατσαρίδες. Ήταν ένα σχετικά νέο σπίτι (ένα από τα σπίτια με τα πλακάκια της Λέτνα), και το κελάρι του ήταν διαφορετικό από εκείνο που θυμόμουν από την παιδική μου ηλικία, καθώς, στη θέση των δικτυωτών διαχωριστικών ανάμεσα στα διαφορετικά κελάρια, υπήρχαν πραγματικές αποθήκες με άσπρες λακαρισμένες πόρτες και δεν είχε στενούς διαδρόμους να κακοφωτίζονται από κάποιο γυμνό γλόμπο στο ταβάνι. Παρ' όλα αυτά, όμως, καθώς προχωρούσα ανάμεσα σ' αυτούς τους φαρδείς, καλοφωτισμένους διαδρόμους, ένιωσα και πάλι την ίδια αίσθηση φόβου, που τόσο καλά θυμόμουν από την παιδική μου ηλικία: την αίσθηση πυροδότησε η γνώριμη μυρωδιά φρέσκο-ανοιγμένου τάφου, μια αίσθηση που, στα μοντέρνα κελάρια, αναδύεται με μια μικρή καθυστέρηση, για να διατηρήσει, ίσως, τη μαγική συνέχεια του φόβου.

Γεύση

Ο φόβος έχει την γεύση κομμένων κρεμμυδιών. Ως παιδί ακόμα, απέφευγα, όπου ήταν δυνατό, όλες τις προσκλήσεις για γεύμα ή δείπνο, κι όταν δεν μπορούσα να τα καταφέρω, έτρεμα στην ιδέα των κομμένων κρεμμυδιών στο πιάτο μου. Εξαιτίας αυτού, και προς μεγάλη ενόχληση των γονιών μου, σε όλες τις επισκέψεις που κάναμε, ισχυριζόμουν πως δεν πεινούσα κι αρνιόμουν ο,τιδήποτε μου πρόσφεραν (συμπεριλαμβανομένων και των γλυκών). Μια φορά μόνο, ο πατέρας μου προσπάθησε να με «διδάξει» να τρώω κομμένα κρεμμύδια, η εμπειρία, όμως, κατέληξε σε εμετό, αίσθηση ασφυξίας, πυρετό –σε σημείο που η μητέρα μου φοβήθηκε ότι μπορεί να πέθαινα. Δεν με ανάγκασαν ποτέ ξανά να φάω κομμένα κρεμμύδια, συνέχισε, όμως, να τους ενοχλεί.

Αφή

Πάνω απ' όλα, ο πόνος. Το νυστέρι να διαμελίζει το κορμί μου –παρ' ότι δεν ένιωσα ποτέ αληθινό σωματικό πόνο πριν ενηλικιωθώ. Από παιδί, θεωρούσα το φόβο σαν να σε φιλούν μεγαλύτεροι άνθρωποι, κυρίως άνδρες. Η ονομαστική μου γιορτή ή τα γενέθλιά μου ήταν συχνά χαρούμενα γεγονότα, μέχρι τη στιγμή που έπρεπε να υπομείνω τα φιλιά των γονιών μου (κι έπειτα των θείων μου, ανδρών και γυναικών). Την κρίσιμη εκείνη στιγμή, ήμουν νευρικός, σιωπηλός, φοβόμουν ότι δεν θα επιζούσα από αυτά τα φιλιά, και πως δεν θα μπορούσα να κρύψω τον τρόμο και το άγχος που μου προκαλούσαν. Αν έπρεπε να περιγράψω αυτή τη γιορτή απτικού τρόμου, θα ήταν κάπως έτσι: ήμουν δεμένος με ζωντανά φίδια σ' ένα βρώμικο κρεβάτι, λερωμένος από εκσπερματώσεις γέρων, ψεκασμένος εναλλάξ με κομμένα κρεμμύδια και κρύο εμετό, ενώ στάχτες τσιγάρου μπούκωναν το στόμα μου και ταυτόχρονα το σώμα μου διαμελιζόταν. Λεγεώνες από μύγες και σφήκες συνέρεαν στις ανοιχτές μου πληγές, ενώ φρύνοι και ποντίκια έπιναν το αίμα μου και μαγάριζαν τα πυώδη μου τραύματα. Ταυτόχρονα, όλοι οι συγγενείς μου, από την πλευρά του πατέρα μου και της μητέρας μου, με φιλούσαν.

Πράγα 1980

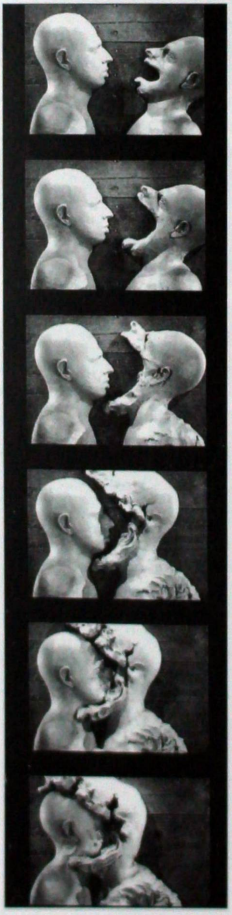
Μετάφραση: **Ζωή-Μυρτώ Ρηγοπούλου**

Ο μικρός Ότικ

ΦΙΛΜΟ-ΓΡΑΦΙΑ

▲ Τρέλα

ΜΙΚΡΟΥ ΜΗΚΟΥΣ



Διαστάσεις διαλόγου

POSLEDNI TRIK PANA SCHWARCEWALLDEA A PANA EDGARA
THE LAST TRICK
Το τελευταίο κόλπο των κυρίων Σβάρτζεβαλντ και Έντγκαρ

Τσεχοσλοβακία, 1964 /**Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση:** Jan Svankmajer /**Φωτογραφία:** Svatopluk Maly / **Μοντάζ:** Milada Sadkova / **Μουσική:** Zdenek Sikola /**Ηθοποιοί:** Juraj Herz, Jiri Prochazka, Eva Svankmajerova, Blanka Vbrecka, Josef Jakoubek, Karel Rehorek /**Παραγωγή:** Josef Soukup για Kratky Film (Πράγα) / **Έγχρωμο, διάρκεια:** 11.30΄ / **Βραβεία:** 1964: *Diplome Special, Bergamo* / 1964: *Filmdukaten, Mannheim* /1964: *Prix de la première oeuvre, Tours* / 1964: *Premio Direccion General de Culture, Buenos Aires*

Δύο αντίπαλοι ταχυδακτυλουργοί επιδεικνύουν την τέχνη τους σε μια μικρή σκηνή μπροστά σε ένα αθέατο κοινό, με έναν βίαιο ανταγωνισμό που τους οδηγεί στην αυτοκαταστροφή.

J S BACH: FANTASIA G-MOLL
J S BACH: FANTASY IN G MINOR
Γ. Σ. Μπαχ: Φαντασία σε σολ μινόρε

Τσεχοσλοβακία, 1965 /**Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση, animation:** Jan Svankmajer /**Φωτογραφία:** Svatopluk Maly /**Μοντάζ:** Milada Sadkova /**Μουσική:** J. S. Bach, εκτέλεση Jiri Ropek / **Μουσικός σύμβουλος:** Jiri Strejkovsky / **Παραγωγή:** Zdenek Novac για Kratky Film (Πράγα) / **Ασπρόμαυρο, διάρκεια:** 8΄ /**Βραβεία:** / 1966: *Österreichischer Kulturfilmpreis. Κολάζ εικόνων πάνω σε μουσική του Bach.*

SPIEL MIT STEINEN
A GAME OF STONES
Παιχνίδι με πέτρες

Αυστρία, 1965 /**Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση, μοντάζ, animation:** Jan Svankmajer. / **Φωτογραφία:** Peter Puluj. / **Μουσική:** Παλιά μουσικά παιχνίδια. / **Παραγωγή:** Hans Puluj για Studio A (Λιντς). / **Έγχρωμο, διάρκεια:** 8΄. / **Βραβεία:** /1968: *Ειδική μνεία Σχήματα με πέτρες και άλλα αντικείμενα.*

RAKVICKARNA
PUNCH AND JUDY
Το φερετρόσπιτο

Τσεχοσλοβακία, 1966 /**Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση:** Jan Svankmajer /**Animation:** Bohuslav Sramek /**Κουκλοθέατρο:** Nada Munzarova, Jiri

Prochazka /**Φωτογραφία:** Jiri Safar / **Μοντάζ:** Helena Lebduskova, Hana Walachova / **Μουσική:** Zdenek Liska /**Παραγωγή:** Jiri Vanek, Erna Kminkova για Kratky Film (Πράγα), Jiri Trnka Studio /**Έγχρωμο, διάρκεια:** 10΄ /**Βραβεία:** 1968: *Filmdukaten, Mannheim* / 1968: *Der Josef von Sternberg Preis, Mannheim*

Δυο φιγούρες κουκλοθέατρου ερίζουν για την απόκτηση ενός ινδικού χοιριδίου, φτάνοντας στο σημείο να κλείνουν διαδοχικά ο ένας τον άλλον μέσα σε ένα φέρετρο.

ET CETERA
Και τα λοιπά, και τα λοιπά

Τσεχοσλοβακία, 1966 /**Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση:** Jan Svankmajer /**Animation:** Vlasta Pospisilova, Jan Adam /**Φωτογραφία:** Jiri Safar /**Μοντάζ:** Helena Lebduskova /**Μουσική:** Zdenek Liska /**Παραγωγή:** Jiri Vanek για Kratky Film (Πράγα), Jiri Trnka Studio / **Έγχρωμο, διάρκεια:** 7΄ / **Βραβεία:** 1967: *Μέγα βραβείο, Oberhausen* /1967: *Μέγα βραβείο, Karlovy Vary Short Film Festival* /1967: *Μέγα βραβείο, Kromeriz* /1967: *Βραβείο Ένωσης Καλλιτεχνών του φιλμ, Trilobite*

Α. Μια φιγούρα ππδά από μια καρέκλα στην άλλη.
Β. Ένας άνδρας προσπαθεί να δαμάσει ένα τέρας με ένα μαστίγιο, ρόλοι που συχνά αλλάζουν.
Γ. Μια φιγούρα σχεδιάζει με ένα κραγιόν ένα σπίτι κι επιχειρεί να μπει μέσα. Τρεις ιστορίες του παραλόγου με αέναη εξέλιξη.

HISTORIA NATURAE (SUITA)
Φυσική Ιστορία (σουίτα)

Τσεχοσλοβακία, 1967 /**Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση, animation:** Jan Svankmajer /**Φωτογραφία:** Zdenek Sibrava /**Μοντάζ:** Milada Sadkova /**Μουσική:** Zdenek Liska /**Παραγωγή:** Antonin Vanek για Kratky Film (Πράγα) /**Έγχρωμο, διάρκεια:** 9΄ /**Βραβεία:** 1967: *Μέγα βραβείο, κατηγορία πειραματικού φιλμ, Kromeriz* / 1968: *Βραβείο Max Ernst, Oberhausen*

Κολάζ αντικειμένων φυσικής ιστορίας υπό μορφή μουσικής σουίτας, χωρισμένα σε οκτώ τμήματα που φέρνουν τους τίτλους: Aquatilia, Hexapoda, Pisces, Peptilia, Aves, Mammalia, Simiae, Homo. Αφιερωμένο στον αυτοκράτορα Ροδόλφο Β΄, συλλέκτη παρόμοιων αντικειμένων.

ZAHRADA
THE GARDEN
Ο κήπος

Τσεχοσλοβακία, 1968 /**Σκηνοθεσία:** Jan Svankmajer /**Σενάριο:** Jan Svankmajer, Ivan Kraus (ιδέα, διάλογοι) /**Φωτογραφία:** Svatopluk Maly /**Μοντάζ:** Milada Sadkova /**Ενδυματολογία:** Eva Smankmajerova /**Ηχοληψία:** J. Kinderman /**Ηθοποιοί:** Ludek Kopriva, Jiri Halek, Frantisek Husak, Mila Myslikova, Vaclav Borovicka /**Παραγωγή:** Josef Soukup για Kratky Film (Πράγα) /**Ασπρόμαυρο, διάρκεια:** 19΄ /**Βραβεία:** 1968: *Λέων του Αγίου Μάρκου, κατηγορία μικρού μήκους, Φεστιβάλ Βενετίας*

Το φερετρόσπιτο

Γ. Σ. Μπαχ: Φαντασία σε σολ μινόρε

Ο Φρανκ επισκέπτεται το φίλο του Γιόζεφ στο εξοχικό του σπίτι, όπου την προσοχή του προσελκύει ένας «ζωντανός» φράχτης αποτελούμενος από ανθρώπους στη σειρά με ενωμένα τα χέρια τους. Ως την ώρα του σερβιρίσματος του καφέ, ο Φρανκ θα έχει γίνει και κείνος μέρος του φράχτη.

BYT
THE FLAT
Το διαμέρισμα

Τσεχοσλοβακία, 1968 /**Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση:** Jan Svankmajer /**Animation:** Zdenek Sob /**Φωτογραφία:** Svatopluk Maly /**Μοντάζ:** Hana Walachova /**Μουσική:** Zdenek Liska /**Ηθοποιοί:** Ivan Kraus, Juraj Herz /**Παραγωγή:** Jiri Vanek, E. Kminkova για Kratky Film (Πράγα), Jiri Trnka Studio. / **Ασπρόμαυρο, διάρκεια:** 12΄/**Βραβεία:** 1968: *Μέγα βραβείο, Kromeriz* /1968: *Βραβείο Ένωσης Καλλιτεχνών του φιλμ, Trilobite* /1968: *Prix d'excellence, Brussels* /1969: *Μέγα βραβείο, Oberhausen* /1969: *Μέγα βραβείο, Karlovy Vary Short Film Festival* /1969: *Prague Muse Kalliop*

Η δυσαρμονία ενός ατόμου με το χώρο (ένα σχεδόν ερειπωμένο οίκημα) που κατοικεί.

PICKNICK MIT WEISSMANN
PICKNICK WITH WEISSMANN
Πικ νικ με τον Βάισμαν

Αυστρία, 1968 /**Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση, μοντάζ, animation:** Jan Svankmajer /**Φωτογραφία:** Peter Puluj /**Παραγωγή:** Hans Puluj για Studio A (Λιντς) /**Έγχρωμο, διάρκεια:** 13΄

Η γκαρνταρόμπα και διάφορα αντικείμενα που ενδεχομένως ανήκουν σε έναν μακαρίτη, κάνουν μόνα τους ένα ειδυλλιακό καλοκαιριάτικο πικ νικ στην εξοχή.

TICHY TYDEN V DOME
A QUIET WEEK IN THE HOUSE
Μια ήσυχη εβδομάδα στο σπίτι

Τσεχοσλοβακία, 1969 /**Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση:** Jan Svankmajer /**Animation:** Zdenek Sob /**Φωτογραφία:** Svatopluk Maly, Karel Suzan /**Μοντάζ:** Helena Lebduskova /**Ηθοποιοί:** Vaclav Borovicka /**Παραγωγή:** Jiri Vanek για Kratky Film (Πράγα), Jiri Trnka Studio /**Έγχρωμο, διάρκεια:** 13΄ /**Βραβεία:** 1971: Oberhausen /1971: Καλύτερη πειραματική ταινία, Tampere, Φιλανδία

Ένας άνδρας με στρατιωτική στολή παραλλαγής μπαίνει σε ένα ημι-ερειπωμένο σπίτι, ανοίγει μια τρύπα στον τοίχο και παρατηρεί διάφορα αντικείμενα που εμψυχώνονται. Μια ρουτίνα που επαναλαμβάνεται για έξη συνεχείς μέρες, πριν ανατινάξει με δυναμίτη το οίκημα.

Και τα λοιπά, και τα λοιπά

Φυσική Ιστορία (σουίτα)

KOSTNICE
THE OSSUARY
Το οστεοφυλάκιο

Τσεχοσλοβακία, 1970 /**Σκηνοθεσία, σενάριο:** Jan Svankmajer /**Φωτογραφία:** Svatopluk Maly /**Μοντάζ:** Milada Sadkova /**Παραγωγή:** Josef Soukup για Kratky Film (Πράγα) /**Ασπρόμαυρο, διάρκεια:** 10΄

Περιήγηση στο οστεοφυλάκιο του Σέντλεκ με τους χιλιάδες σκελετούς θύματα της πανούκλας. Υπάρχουν δυο εκδοχές της ταινίας: Μια με την αφήγηση εκτός κάδρου μιας γυναίκας-ξεναγού, η οποία θεωρήθηκε απαράδεκτη και μια "επίσημη", η οποία δεν αναγνωρίστηκε από τον σκηνοθέτη, αλλά επιβλήθηκε από την εταιρεία παραγωγής Kratky Film, με μουσική Zdenec Liska και την απαγγελία ενός ποιήματος του Jacques Prévert.

DON SAJN
DON JUAN
Δον Ζουάν

Τσεχοσλοβακία, 1970 /**Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση, animation:** Jan Svankmajer /**Φωτογραφία:** Svatopluk Maly /**Μοντάζ:** Milada Sadkova /**Μουσική:** Zdenec Liska /**Ηθοποιοί:** Viteszlav Kuschmitz, Josef Podsednik, Miroslava Volkova, Miroslav Krajnik /**Παραγωγή:** Josef Soukup για Kratky Film (Πράγα) /**Έγχρωμο, διάρκεια:** 30΄ / **Βραβεία:** 1970: Μέγα βραβείο, Kromeriz

Η ιστορία του Δον Ζουάν όπως διασώζεται από την παράδοση του τσέχικου κουκλοθέατρου.

ZVAHLAV ANEB SATICKY SLAMENEHO HUBERTA
Jabberwocky

Τσεχοσλοβακία, 1971 /**Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση:** Jan Svankmajer /**Animation:** Vlasta Pospisilova /**Φωτογραφία:** Boris Baromykin /**Μοντάζ:** Helena Lebduskova /**Μουσική:** Zdenek Liska /**Παραγωγή:** Jiri Vanek, Erna Kminkova, Marta Sichova (Kratky Film) για Western Wood Studio (USA) /**Έγχρωμο, διάρκεια:** 12΄ /**Βραβεία:** 1974: *Μέγα βραβείο, κατηγορία κινούμενα σχέδια, Oberhausen* 1974: *Χρυσός Φοίνικας, Atlanta*

Παλιά παιχνίδια και διάφορα αντικείμενα εμψυχώνονται, καθώς απαγγέλλεται το ποίημα «Jabberwocky» του Lewis Carroll.

LEONARDUV DENIK
LEONARDO'S DIARY
Το ημερολόγιο του Λεονάρδο

Τσεχοσλοβακία, Ιταλία, 1972 /**Σκηνοθεσία, σενάριο:** Jan Svankmajer /**Animation:** Vladimir Kladiva, Karel Chocholin /**Φωτογραφία:** Jiri Safar /**Μοντάζ:** Helena Lebduskova /**Μουσική:** Zdenek Liska /**Καλλιτεχνική διεύθυνση:** Vladimir Kladiva /**Παραγωγή:** Jiri Vanek για Kratky Film (Πράγα), Jiri Trnka Studio, Corona

Ο κήπος

Το διαμέρισμα

Cinematografica (Ρώμη) /**Έγχρωμο, διάρκεια:** 10΄

Σκίτσα του Λεονάρντο ντα Βίντσι αντιπαρατιθέμενα με σκηνές της σύγχρονης (κομμουνιστικής) ζωής. Η ταινία που στοίχισε στον σκηνοθέτη επτά χρόνια απαγόρευσης από τα στούντιο.

OTRANTSKY ZAMEK
THE CASTLE OF OTRANDO
Το κάστρο του Οτράντο

Τσεχοσλοβακία, 1979 /**Σκηνοθεσία, καλλιτεχνική διεύθυνση:** Jan Svankmajer /**Σενάριο:** Jan Svankmajer από μυθιστόρημα του Horace Walpole /**Animation:** Xenie Vavreckova, Karel Chocholin /**Φωτογραφία:** Jiri Safar /**Μοντάζ:** Helena Lebduskova /**Μουσική:** Zdenek Liska /**Ηθοποιοί:** Jaroslav Vozab, Milos Fryba /**Παραγωγή:** Marta Sichova για Kratky Film (Πράγα), Jiri Trnka Studio /**Έγχρωμο, διάρκεια:** 17΄

Απόδοση της γοτθικής νουβέλας του Horace Walpole (σε animation) και live εικόνες ενός τηλεοπτικού ρεπορτάζ γύρω από μια αρχαιολογική έρευνα για τον ακριβή χώρο όπου υποτίθεται ότι συνέβη η ερωτική τραγωδία του βιβλίου.

ZANIK DOMU USHERU
THE FALL OF THE HOUSE OF USHER
Η πτώση του Οίκου των Όσερ

Τσεχοσλοβακία, 1980 /**Σκηνοθεσία, καλλιτεχνική διεύθυνση:** Jan Svankmajer /**Σενάριο:** Jan Svankmajer από νουβέλα του Edgar Allan Poe /**Animation:** Bedrich Glaser, Jan Svankmajer /**Φωτογραφία:** Miloslav Spala /**Μοντάζ:** Helena Lebduskova /**Μουσική:** Jan Klusak /**Παραγωγή:** Viktor Mayer για Kratky Film (Πράγα), Jiri Trnka Studio /**Ασπρόμαυρο, διάρκεια:** 15΄ /**Βραβεία:** 1982: *Χρυσός Δράκος, Φεστιβάλ Μικρού Μήκους Κρακοβίας* /1982: *Βραβείο FICC, Βραβείο Κοινού, Φεστιβάλ Φανταστικού, Πόρτο.*

Απόδοση της ομώνυμης νουβέλας του Poe μέσα από την κινηματογράφηση ενός ημι-ερειπωμένου οικήματος και άλλων φυσικών χώρων και αντικειμένων, χωρίς την αναδρομή σε χαρακτήρες, η παρουσία των οποίων υπονοείται από την ανάγνωση του κειμένου της νουβέλας.

Μια ήσυχη εβδομάδα στο σπίτι

Δον Ζουάν

Jabberwocky

Το ημερολόγιο του Λεονάρδο

MOZNOSTI DIALOGU
DIMENSIONS OF DIALOGUE
Διαστάσεις διαλόγου

Τσεχοσλοβακία, 1982 /**Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση:** Jan Svankmajer /**Animation:** Vlasta Pospisilova /**Φωτογραφία:** Vladimir Malic /**Μοντάζ:** Helena Lebduskova /**Μουσική:** Jan Klusak /**Παραγωγή:** Klara Sotklasova για Kratky Film (Πράγα), Jiri Trnka Studio / **Έγχρωμο, διάρκεια:** 15΄/ **Βραβεία:** 1983: *Χρυσή Άρκτος, Φεστιβάλ Βερολίνου* /1983: *Βραβείο Επιτροπής, Φεστιβάλ Βερολίνου* /1983: *Μέγα βραβείο, Ανεσί* /1983: *Βραβείο FIPRESCI, Annecy* /1983: *Βραβείο σκηνοθεσίας, Melbourne* /1983: *Βραβείο κινουμένων σχεδίων, Melbourne* /1983: *Βραβείο P. Stuyvesant, Melbourne* /1983: *Μέγα βραβείο, Sydney* /1990: *Η καλύτερη ταινία που προβλήθηκε ποτέ στο Φεστιβάλ του Ανεσί*

Τρία κεφάλαια με απόπειρες διαλόγου. Α) Αιώνιος διάλογος: ένα κεφάλι φτιαγμένο από μαχαιροπήρουνα, πήλινα σκεύη και λοιπά αντικείμενα της κουζίνας καταβροχθίζει ένα άλλο, φτιαγμένο από φρούτα και λαχανικά. Β) Περιπαθής διάλογος: δυο κέρινες φιγούρες αντιθέτου φύλου κάνουν έρωτα, αλλά μετά την «αναμόρφωσή» τους περισσεύει ένα κομμάτι που απορρίπτουν και οι δύο, ερχόμενοι σε ρήξη. Γ) Εξαντλητικός διάλογος: Δυο κεφάλια βγάζουν από το στόμα τους διάφορα αντικείμενα που «επικοινωνούν» μεταξύ τους (οδοντόβουρτσα/οδοντόπαστα, μολύβι/ξύστρα). Στη συνέχεια οι συνδυασμοί των αντικειμένων είναι αταίριαστοι, οδηγώντας τους κατόχους τους σε εξάντληση.

DO PIVNICE /DO SKLEPA
DOWN TO THE CELLAR
Κάτω στο κελάρι

Τσεχοσλοβακία, 1982 /**Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση:** Jan Svankmajer /**Animation:** Zlatica Vejchodska /**Φωτογραφία:** Juraj Galvanek /**Μοντάζ:** Peter Benovsky /**Ηχοληψία:** Ivo Spalj /**Ηθοποιοί:** Monika Belo-Cabanova, Olga Vronska, Alexander Letko /**Παραγωγή:** Eduard Galbavy για Slovenska Film (Μπρατισλάβα) /**Έγχρωμο, διάρκεια:** 15΄ / **Βραβεία:** 1982: *Βραβείο κριτικής, Oberhausen.*

Φόβοι και περίεργες συναντήσεις (ο άνθρωπος με τις καραμέλες και το σκέπασμα από κάρβουνα, η κυρία που πλάθει τσουρεκάκια με καρβουνόσκονη) ενός μικρού κοριτσιού, που κατεβαίνει σ' ένα σκοτεινό κελάρι για να φέρει πατάτες.

Το κάστρο του Οτράντο

Η πτώση του Οίκου των Όσερ

Κάτω στο κελάρι

Το πηγάδι, το εκκρεμές και η ελπίδα

KYVADLO, JAMA A NADEJE
THE PENDULUM, THE PIT AND HOPE
Το πηγάδι, το εκκρεμές και η ελπίδα

Τσεχοσλοβακία, 1983 /**Σκηνοθεσία, καλλιτεχνική διεύθυνση:** Jan Svankmajer /**Σενάριο:** Jan Svankmajer από νουβέλες των Edgar Allan Poe, Villiers de l'Isle Adam /**Animation:** Bedrich Glaser /**Καλλιτεχνικός συνεργάτης:** Eva Svankmajerova /**Φωτογραφία:** Miloslav Spala /**Μοντάζ:** Helena Lebduskova /**Ηχοληψία:** Ivo Spalj /**Ηθοποιοί:** Jan Zacek /**Παραγωγή:** M. Kubricht, Klara Stoklasova για Kratky Film (Πράγα), Jiri Trnka Studio /**Ασπρόμαυρη, διάρκεια:** 15΄

Ένας φυλακισμένος, θύμα της Ιεράς Εξέτασης, καταφέρνει να γλιτώσει από δυο θανάσιμες δοκιμασίες, βρίσκει την πόρτα του κελιού του ανοιχτή κι αποπειράται να δραπετεύσει, αλλά στην έξοδο της φυλακής τον περιμένει ένας καλόγερος για να τον οδηγήσει πίσω.

MUZNE HRY
VIRILE GAMES
Ανδρικά παιχνίδια

Τσεχοσλοβακία, 1988 /**Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση:** Jan Svankmajer /**Animation:** Bedrich Glaser /**Φωτογραφία:** Miloslav Spala /**Μοντάζ:** Vera Benesova /**Ηθοποιοί:** Miroslav Kuchar /**Παραγωγή:** Vera Saskova για Kratky Film (Πράγα), Jiri Trnka Studio /**Έγχρωμο, διάρκεια:** 12΄

Ένας άνδρας κάθεται να παρακολουθήσει στην τηλεόραση έναν αγώνα ποδοσφαίρου, όπου το ζητούμενο είναι με ποιο περισσότερο βάναυσο τρόπο θα εξοντωθούν οι αντίπαλοι παίκτες.

ANOTHER KIND OF LOVE

Αγγλία, Γερμανία, 1988 /**Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση:** Jan Svankmajer /**Animation:** Bedrich Glaser /**Καλλιτεχνική διεύθυνση:** Veronika Hruba, Svetlana Glaserova /**Φωτογραφία:** Svatopluk Maly /**Μοντάζ:** Marie Zemanova /**Μουσική:** Hugh Cornwell. **Παραγωγή:** Jaromir Kallista για Virgin Records, Nomad Films, Koninck International /**Έγχρωμο, διάρκεια:** 3:33΄

Μουσικό βίντεο για το ομώνυμο τραγούδι του Hugh Cornwell.

ZAMILOVANE MASO
MEAT LOVE
Έρωτας κρεάτων

Ηνωμένες Πολιτείες, Αγγλία, Γερμανία, 1989 /**Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση:** Jan Svankmajer /**Animation:** Bedrich Glaser /**Καλλιτεχνική διεύθυνση:** Veronika Hruba, Svetlana Glaserova / **Φωτογραφία:** Svatopluk Maly /**Μοντάζ:** Marie Zemanova /**Ηχοληψία:** Ivo Spalj /**Παραγωγή:** Jaromir Kallista για MTV (USA), Nomad Films, Koninck International /**Έγχρωμο, διάρκεια:** 1΄

Δυο φέτες κρέατος ερωτροπούν μεταξύ τους, πριν καταλήξουν σε ένα τηγάνι.

TMA-SVETLO-TMA
DARKNESS-LIGHT-DARKNESS
Σκοτάδι – Φως – Σκοτάδι

Τσεχοσλοβακία, 1989 /**Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση:** Jan Svankmajer /**Animation:** Bedrich Glaser /**Φωτογραφία:** Miloslav Spala /**Μοντάζ:** Vera Benesova /**Ηχοληψία:** Ivo Spalj /**Παραγωγή:** Alena Detakova για Kratky Film (Πράγα), Jiri Trnka Studio /**Έγχρωμο, διάρκεια:** 8΄ /**Βραβεία:** 1990: *Ειδικό βραβείο επιτροπής, Φεστιβάλ Βερολίνου* /1990: *Χρυσός Δράκος, Φεστιβάλ Κρακοβίας* /1990: *Τιμητική μνεία Φεστιβάλ Ζάγκρεμπ* /1990: *Μέγα βραβείο Φεστιβάλ Espinho* /1991: *Δεύτερο βραβείο νέων, Odense* /1991: *Βραβείο CINEGRAM, Vevey*

Ανδρικά παιχνίδια

Σκοτάδι – Φως – Σκοτάδι

Σ' ένα σκοτεινό δωμάτιο ένας άνθρωπος φτιάχνεται με τη σταδιακή συνένωση των μελών του σώματός του. Όταν όμως ολοκληρώνεται, είναι πολύ μεγάλος για να μπορεί να βγει έξω.

FLORA

Ηνωμένες Πολιτείες, 1989 /**Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση:** Jan Svankmajer /**Animation:** Bedrich Glaser /**Φωτογραφία:** Svatopluk Maly /**Μοντάζ:** Marie Zemanova /**Παραγωγή:** Jaromir Kallista για MTV (USA) /**Έγχρωμο, διάρκεια:** 20 δευτερόλεπτα.

Το σώμα ενός ανθρώπου συγκροτούμενο από λουλούδια και λαχανικά, καθώς αποσυντίθεται στο κρεβάτι ενός νοσοκομείου.

KONEC STALINISMU V CECHACH
THE DEATH OF STALINISM IN BOHEMIA
Ο θάνατος του σταλινισμού στη Βοημία

Αγγλία, Γερμανία, Τσεχοσλοβακία, 1990 /**Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση:** Jan Svankmajer /**Animation:** Bedrich Glaser /**Φωτογραφία:** Svatopluk Maly /**Μοντάζ:** Marie Zemanova /**Ηχοληψία:** Ivo Spalj /**Εκτέλεση παραγωγής:** Keith Griffiths, Michael Havas /**Παραγωγή:** Jaromir Kallista για BBC (Αγγλία), Nomad Films (Γερμανία) /**Έγχρωμο, διάρκεια:** 14΄

Ένας χειρούργος βγάζει από ένα γύψινο μπούστο του Στάλιν ένα μικρότερο του Γκότβαλντ, του σταλινικού ηγέτη του Τσέχικου Κομμουνιστικού Κόμματος. Εικόνες προπαγάνδας από τη μεταπολεμική περίοδο της χώρας, μέχρι την εποχή του Ντούμπτσεκ. Στο τέλος, με μια νέα εγχείρηση το μπούστο του Στάλιν ανοίγει και πάλι. Σύμφωνα με τον σκηνοθέτη πρόκειται για μια ταινία agitprop.

Τροφή

JIDLO
FOOD
Τροφή

Τσεχοσλοβακία, Αγγλία, 1992 /**Σκηνοθεσία, σενάριο, καλλιτεχνική διεύθυνση:** Jan Svankmajer /**Animation:** Bedrich Glaser /**Φωτογραφία:** Svatopluk Maly /**Μοντάζ:** Marie Zemanova /**Ηχοληψία:** Ivo Spalj /**Ηθοποιοί:** Ludvic Svab, Josef Fiala, Bedrich Glaser, Jan Kraus, Pavel Marek, Jaromil Kallista /**Εκτέλεση παραγωγής:** Keith Griffiths, Michael Havas /**Παραγωγή:** Jaromir Kallista για Channel 4 (Αγγλία), Heart of Europe (Πράγα), Koninck International, Kratky Film (Πράγα), με την υποστήριξη του Τσέχικου Υπουργείου Πολιτισμού /**Έγχρωμο, διάρκεια:** 17΄

Α) Μπρέκφαστ: Τρία άτομα ανταλλάσσουν διαδοχικά τους ρόλους του καταναλωτή και της αυτόματης μηχανής τροφοδοσίας ενός πανομοιότυπου μπρέκφαστ.
Β) Γεύμα: Δυο άτομα διαφορετικών κοινωνικών τάξεων που μοιράζονται το ίδιο τραπέζι ενός εστιατορίου, στην άρνηση του σερβιτόρου να τους δώσει την όποια σημασία, αρχίζουν να τρώνε τα πάντα γύρω τους (λουλούδια, πιάτα, τραπέζι, ρούχα) μέχρι στο τέλος να κανιβαλιστούν μεταξύ τους.
Γ) Δείπνο: Σε ένα αριστοκρατικό εστιατόριο ένας πελάτης ρίχνει διάφορες σάλτσες και καρυκεύματα στο κυρίως πιάτο του, του οποίου δεν βλέπουμε το περιεχόμενο, για να αποκαλυφτεί στο τέλος ότι είναι το ίδιο του το χέρι. Ομοίως, άλλοι θαμώνες δίπλα του τρώνε διάφορα κομμένα μέλη του σώματός του, από πόδια και στήθη, μέχρι πέη.

Ο θάνατος του σταλινισμού στη Βοημία

ΜΕΓΑΛΟΥ ΜΗΚΟΥΣ

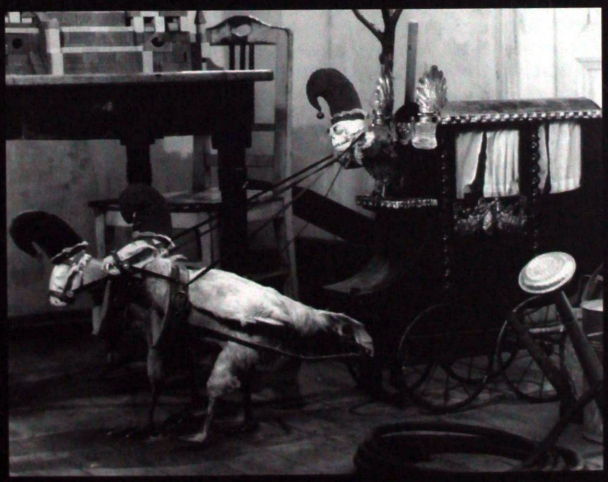
NECO Z ALENKY
ALICE
Αλίκη

Ελβετία, Γερμανία, Αγγλία, 1987 /**Σκηνοθεσία:** Jan Svankmajer /**Σενάριο:** Jan Svankmajer από θέματα του Lewis Carroll /**Animation:** Bedrich Glaser /**Καλλιτεχνική διεύθυνση:** Eva Svankmajerova, Jiri Blaha /**Φωτογραφία:** Svatopluk Maly /**Μοντάζ:** Marie Zemanova /**Ηχοληψία:** Ivo Spalj /**Ηθοποιοί:** Kristyna Kohoutova (Alice) /**Εκτέλεση παραγωγής:** Keith Griffiths, Michael Havas /**Παραγωγή:** Peter-Christian Fueter για Condor Film (Ζυρίχη), Hessicher Rundfunk (Γερμανία), Film Four International (Αγγλία) /**Έγχρωμο, διάρκεια:** 84΄ /**Βραβεία:** Καλύτερη ταινία μεγάλου μήκους Φεστιβάλ Ανεσί 1987.

Καθισμένη στην όχθη ενός ποταμού, η μικρή Αλίκη ξεφυλλίζει τις σελίδες ενός βιβλίου. Στη συνέχεια, λέει στους θεατές ότι θα δουν μια ταινία. Την ξαναβρίσκουμε σε ένα δωμάτιο με διάφορα παλιά αντικείμενα, όπου την προσελκύει ένα γυάλινο ερμάρι που έχει μέσα έναν άσπρο λαγό-κούκλο. Ο λαγός ζωντανεύει και εξαφανίζεται μέσα από το συρτάρι ενός τραπεζιού στη μέση ενός... χωραφιού. Η Αλίκη τον ακολουθεί και βρίσκεται σε ένα κελάρι, που την οδηγεί σε ένα κόσμο «καφκικών» θαυμάτων. Εκεί, για να βρει διέξοδο στον εγκλεισμό της σε διάφορους άβολους για το ύψος της χώρους, αναγκάζεται άλλοτε να ψηλώνει υπέρμετρα κι άλλοτε να μικραίνει στις διαστάσεις μιας κούκλας.

Στην περιπλάνησή της αυτή, συναντά, μεταξύ άλλων, τον Τρελο-Καπελά που πίνει συνεχώς τσάι, και το λαγό να κάνει τη νταντά ενός υστερικού μωρού, το οποίο αποδεικνύεται ότι είναι... γουρουνάκι. Έχοντας πάρει πρόσκληση από τη βασίλισσα (που έχει έμμονη ιδέα να διατάσσει τον αποκεφαλισμό των υπηκόων της) παίζει μαζί της μια παρτίδα κροκέ, αλλά οδηγείται στο δικαστήριο, επειδή έφαγε ένα πιάτο με τάρτες. Η ετυμηγορία είναι να αποκεφαλιστεί και η ίδια, τότε, όμως, ξυπνά από το όνειρο κι επανέρχεται στην πραγματικότητα. Το δωμάτιο είναι όπως το άφησε, εκτός από το ερμάρι με το σπασμένο γυαλί. Κρατώντας στα χέρια της ένα ψαλίδι, η Αλίκη περιμένει την επιστροφή του λαγού...

▲▼ Αλίκη



Σκοτεινές απορίες και γκόθικ ευαισθησίες στην Αλίκη

της **Brigid Cherry**

Η δουλειά του Svankmajer, και πιο συγκεκριμένα τα κινούμενα σχέδια και το κουκλοθέατρο που χρησιμοποιεί στις ταινίες του, έχουν γίνει πολλές φορές αντικείμενο συζήτησης ως τέχνη, και ιδιαίτερα με τον όρο του «αλχημιστή του εξωπραγματικού»[1]. Αν και η δουλειά του παραμένει γνωστή σε περιορισμένο κύκλο, ειδικά εκτός Ευρώπης, το ενδιαφέρον για τις ταινίες του προέρχεται από πολλούς διαφορετικούς κύκλους, στους οποίους συμπεριλαμβάνεται και κείνο των φαν των ταινιών τρόμου και βρικολάκων. Ιδιαίτερα η ταινία *Αλίκη* (1987) καλύφθηκε από τον ειδικευμένο τύπο ταινιών τρόμου, όπως το *Cinefantastique*, ή και μικρότερης εμβέλειας εκδόσεις αφιερωμένες στη βαμπιρική μυθολογία και το γκόθικ λάιφσταϊλ.

Εδώ, η πλευρά της δουλειάς του που φαίνεται να αρέσει περισσότερο, δεν είναι η συνεισφορά του Svankmajer στο σουρεαλιστικό κίνημα της Ανατολικής Ευρώπης, αλλά οι οφειλές του στις παραδόσεις του γκόθικ. Όπως σημειώνεται στην *Journal of the London Vampyre Group* [2], ο Svankmajer έκανε αρκετές ταινίες με θέματα γκόθικ, όπως αυτές που εμπνεύστηκε από το έργο του Horace Walpole (*Το κάστρο του Οτράντο*) και του Edgar Allan Poe (*Η πτώση του Οίκου των Όσερ, Το εκκρεμές, το πηγάδι και η ελπίδα).*

Το πνεύμα της εποχής

Η *Αλίκη*, προσαρμογή από το αγαπημένο έργο του Lewis Carroll *Η Αλίκη στη χώρα των θαυμάτων*, συνδέεται με την αυξανόμενη γοητεία για τη σκοτεινή πλευρά, η οποία βρίσκεται στη βάση της αναγέννησης του γκόθικ στα τέλη του 20ου αιώνα. Σαν μια παιδική ιστορία για μεγάλους, μπορεί να ιδωθεί ως μέρος μιας «πλήρους ανάκαμψης της γκόθικ ευαισθησίας στη σύγχρονη τέχνη και κουλτούρα»[3]. Αντανακλά το πνεύμα της εποχής: «μια σαρκαστική άποψη, παράλληλα με μια παγερή έλλειψη συμμετοχής και ένα κατάμαυρο χιούμορ»[4]. Σε ό,τι αφορά το παρελθόν, συσχετίζεται με τις «σκοτεινές και ενοχλητικές διαθέσεις»[5] της νουβέλας γκόθικ, ενώ σε ό,τι αφορά το παρόν, έχει να κάνει με τη «φρίκη, τρέλα, τερατουργία, θάνατο, αρρώστια, τρόμο, διαβολικό και περίεργη σεξουαλικότητα»[6] της σύγχρονης γκόθικ υποκουλτούρας.

Αν ο Svankmajer είναι στην «σκοτεινή πλευρά της αλληγορίας που υποσκάπτει το ασυνείδητο»,[7] δεν πρέπει να παραξενευόμαστε που οι φαν του τρόμου οικειοποιήθηκαν τη δουλειά του. Αποτελεί ταιριαστή σύμπτωση, ότι το *Cinefantastique* αντιπαραθέτει ένα άρθρο για τον Svankmajer (*Ο σκοτεινός ποιητής της μαριονέτας*) με ένα άλλο για τον Clive Barker (*Η ονειροπόληση του τρόμου*)[8], έναν από τους πιο προχωρημένους συγγραφείς και κινηματογραφιστές του φανταστικού. Πραγματικά, σε σχέση με το καστ των χαρακτήρων και τα ντεκόρ, η *Αλίκη* μοιάζει λιγότερο με τον αγροτικό, ονειρικό, θαυμαστό κόσμο του Carroll και περισσότερο με τον αστικό, εφιαλτικό, θαυμαστό γκόθικ κόσμο του Barker στο *Nightbreed* (*Η γενιά της νύχτας*, 1990), με τις κρύπτες και τους λαβυρίνθους που κατοικούνται από τερατώδεις φιγούρες. Στα καταρρέοντα κελάρια και τις ανεμόσκαλες του κάτω κόσμου στην *Αλίκη*, το Wunderkabinett – που τόσο όμορφα έχει δημιουργήσει άπειρες φορές στην οθόνη ο Svankmajer – μεταμορφώνεται σε γκόθικ κάστρο.

Στο δαίδαλο των συρταριών και των «δωματίων μέσα σε δωμάτια», η κούκλινη Αλίκη μοιάζει να έχει γίνει μικροσκοπική, εξαιτίας των γκόθικ χώρων του κάστρου ή του καθεδρικού ναού. Συγχρόνως, κατάλοιπα της καθημερινότητας (κουμπιά, όστρακα, πεταμένες κάλτσες, βάζα, έπιπλα και υφάσματα) γίνονται πηγή γκόθικ μεγαλείου. Και, όπως και στο *Nightbreed*, αυτός ο κάτω κόσμος είναι γεμάτος από εφιαλτικά πλάσματα (όχι απειλητικά, καίτοι απόκοσμα) φτιαγμένα από κόκαλα και νεκρές σάρκες, τα οποία, όπως λέει ο Philip Strick, συγκροτούν «έναν ανίερο ζωολογικό κήπο»[9]. Δημιουργήματα ενός Φρανκεστάιν, φτιαγμένα από ανόμοια μέρη άλλων οντοτήτων κι από σκύβαλα κρεοπωλείου, με λάθος σχήμα, λάθος μέγεθος, μεγάλα ή κακοταιριασμένα κατά τον πιο επαίσχυντο τρόπο. Απόκοσμα και απεχθή, το πιο τέλειο υλικό του γκόθικ τρόμου.

Η αναβίωση του γκόθικ

Σύμφωνα με τον Wayne Drew, το γκόθικ αναβίωσε στο σύγχρονο κινηματογράφο τρόμου από σκηνοθέτες, όπως ο David Cronenberg[10]. Ο Drew ταυτίζει πρότυπα εμμονής και γοητείας, που συναντώνται στη στιλιστική πλοκή, στην πολυσύνθετη γένεση και το εξαιρετικά ανατρεπτικό θεματογραφικό υλικό του γκόθικ μυθιστορήματος. Έχοντας να κάνει με μια πολιτιστική νεύρωση, η ηθική αμφισημία και η μεταφυσική περιπλοκή της γκόθικ περιπέτειας δεν μεταφέρεται εύκολα στον κινηματογράφο. Ο Drew αναγνωρίζει μια γκόθικ σκιά στο επίκεντρο των εμμονών και των νευρώσεων της Δυτικής κουλτούρας του τέλους του 20ου αιώνα, την οποία κι εντοπίζει ως «ξεκάθαρη επίκληση του ασυνείδητου» στο σινε-

μά του σωματικού τρόμου του Cronenberg[11].
Αν και η δουλειά του Svankmajer είναι στενά δεμένη με σινεμά τέχνης, εντούτοις, η *Αλίκη* περιέχει παρόμοιους απόηχους από το γκόθικ. Το «εφιαλτικό ταξίδι που κάνει ένα μικρό κορίτσι μέσα σ' ένα λαβύρινθο ζωντανών υπόγειων θόλων, υπό την απειλή του αόρατου και του αφύσικου»[12] θυμίζει νυχτερινές περιπλανήσεις γκόθικ ηρωίδας, ενώ οι αόρατες και αφύσικες οντότητες που συναντά είναι οι οπτασίες που στοιχειώνουν το κάστρο της.

Το κρυμμένο

Κατ' αυτόν τον τρόπο, ο Svankmajer «σκαλίζει με οργή το καμουφλαρισμένο, σαν να εκτελεί ένα σαμποτάζ, προκειμένου να ξεκλειδώσει τους σουρεαλιστικούς και μυθικά διφορούμενους ορίζοντες»[13]. Από το ξεκίνημα της αφήγησης (μια εξαιρετικά κοντινή λήψη στο στόμα της Αλίκης, καθώς η ίδια παροτρύνει τον θεατή, «κλείσε τα μάτια σου, αλλιώς δεν θα δεις τίποτα»), η ταινία προβάλλει το κρυμμένο και το σκοτεινό· τα «θαμμένα μυστικά, αρχαία και καταραμένα»[14]. Το καλοκαιρινό ξέφωτο αλλάζει για να γίνει, στην αρχή ένα ακατάστατο παιδικό δωμάτιο, και μετά, η ονειρική απόδραση. Το οικείο, η γνώριμη παιδική ακαταστασία, γίνεται ανοίκειο, ο μυστηριώδης χώρος του παιδικού μυαλού. Ο ίδιος ο χώρος παραμορφώνεται. Ο χρόνος επαναλαμβάνεται. Το στενόχωρο εσωτερικό των συρταριών του τραπεζιού, μέσα από τα οποία η Αλίκη πρέπει να στριμωχτεί και να συρθεί, οδηγούν σε σκοτεινά, ζοφερά κελάρια και σε διαδρόμους του γκόθικ χώρου, μέσα στον οποίο περικλείεται η ίδια η χώρα των θαυμάτων.
Καθώς η Αλίκη μπαινοβγαίνει σε υπόγεια και κελάρια, ανεβοκατεβαίνει σκάλες και διαδρόμους, χάνεται κάθε αίσθηση του χώρου. Υπάρχει μια πόρτα μέσα στην πόρτα, ένα ρυάκι που διατρέχει ένα λιβάδι μέσα σε ένα δωμάτιο, μια θεατρική σκηνή στημένη μέσα στο λιβάδι, ένα σπίτι μέσα στη σκηνή, ένα άλλο σπίτι πίσω από την πρόσοψη του σπιτιού, φτιαγμένο από μικρά ξύλινα παιδικά τουβλάκια... Ίσως η Αλίκη δεν συναντά μια σειρά από τραπέζια, αλλά το ίδιο τραπέζι – μια ατέλειωτη θηλιά. Έτσι λοιπόν, και ο χρόνος γυρνά πίσω και εξαντλείται. Όπως ακριβώς δήλωσε ο ίδιος ο σκηνοθέτης: «Αυτό που με ενδιαφέρει σε ένα αντικείμενο ή ένα κινηματογραφικό ντεκόρ δεν είναι η καλλιτεχνική του ευγλωττία, αλλά από τί είναι φτιαγμένο, τί το επηρεάζει και κάτω από ποιές συνθήκες, πώς τροποποιείται από το χρόνο»[15].
Τέτοια νεύματα προς την εντροπία δεν έχουν να κάνουν με ένα παγερό εργαστήριο θαυμάτων, όπου φυλάσσονται περίεργα έργα τέχνης. Αντιθέτως, ξεφτισμένοι πίνακες ζωγραφικής, κιτρινισμένα χαρτιά και πολυφορεμένες κάλτσες μιλούν για το πέρασμα του χρόνου και την μεταμόρφωση των αντικειμένων. Και εδώ, όπως και οπουδήποτε αλλού, πρόκειται για το νοσηρό χιούμορ του τερατώδους εν δράσει. Πράξεις και σκηνές ξαναστήνονται, η έναρξη με την Αλίκη να πετά πετραδάκια στο ποτάμι αναπαράγεται με κούκλες μέσα στο παιδικό δωμάτιο, το πάρτι τσαγιού του Τρελο-Καπελά επαναλαμβάνεται μέχρι εξάντλησης και μετά, πάλι από την αρχή.

Το μεταμορφωμένο

Το γκόθικ αναγνωρίζει την ρευστότητα της ταυτότητας και της σωματικής ακεραιότητας. Οι τεχνικές κινηματογράφησης, τις οποίες χρησιμοποιεί ο Svankmajer προς αυτό το σκοπό, βοηθούν να δημιουργηθεί «ένας κόσμος ασάφειας, κλείνοντας το χάσμα ανάμεσα σε ζωντανές οντότητες και άψυχα αντικείμενα»[16]. Όπως η τερατώδης και παράλογη σύμμειξη από σκοτεινά όνειρα σε μια χώρα θαυμάτων, έτσι ακριβώς, και η τεχνική παραγωγής κινουμένων σχεδίων επιθυμεί να συνενώσει εαυτόν με την τέχνη του ταριχευτή –ανατομικά εκθέματα, καρφιτσωμένα έντομα που ντύνονται κομψά, σαν τον κλόουν Punchinello. Νεκρά, ξερά φύλλα παίρνουν την έκφραση μιας απόκοσμης ζωής, ένα αβγό κότας αναπαύεται μέσα στο θώρακα ενός σκελετού που μοιάζει με ψάρι έτοιμο να γεννήσει, ένα κρανίο σέρνει πίσω του μια οπλή αλόγου σαν να επρόκειτο για κάποιο αποτυχημένο, δύσμορφο πείραμα.
Χαμένη ανάμεσα στο θηριοτροφείο που γεννήθηκε από τον γκόθικ εφιάλτη, η ζωντανή Αλίκη θυμίζει ρομπότ. Το άψυχο ανθρωποποιείται. Ο Svankmajer βρίσκει την κρυμμένη ζωή που αυτό εμπεριέχει: «Για μένα, τα αντικείμενα είναι πιο ζωντανά σε σχέση με τους ανθρώπους, πιο επίμονα και πιο εκφραστικά –οι μνήμες που εμπεριέχουν ξεπερνούν κατά πολύ τις αναμνήσεις των ανθρώπων. Τα αντικείμενα κρύβουν μέσα τους τα γεγονότα, στα οποία έχουν παραστεί μάρτυρες. Στην ουσία, δεν δίνω ζωή στα αντικείμενα. Αναγκάζω δια της βίας, την εσωτερική ζωή τους να βγει προς τα έξω – και, για αυτό το σκοπό, το animation είναι μια μεγάλη βοήθεια, την οποία θεωρώ ένα είδος μαγικής τελετουργίας ή ιεροτελεστίας»[17].
Κατ' αυτόν τον τρόπο, τα αντικείμενα είναι διφορούμενα. Ο μετασχηματισμός λαμβάνει χώρα σε όλα τα επίπεδα. Βράχοι μετατρέπονται σε μπισκότα, αβγά περιέχουν αποξηραμένα κόκαλα, φέτες κρέατος ίπτανται, κάλτσες σκάβουν ανάμεσα στις σανίδες του πατώματος σαν σκουλήκια, πελότες αλλάζουν σε σκαντζόχοιρους, κουλούρια βγάζουν νύχια, βάζα από μαρμελάδα κρύβουν μικρές καρφίτσες. Αυτή η ασάφεια φτάνει στα ύψη όταν ο Svankmajer παίζει με το μέγεθος της Αλίκης, όχι,

όμως, σμικρύνοντάς ή μεγεθύνοντας την, αλλά κάνοντάς την να εμφανίζεται σαν κορίτσι, κούκλα ή ομοίωμα, κάτι που εντείνει την αίσθηση του αλλόκοτου μέσα στην ταινία.

Το αλλόκοτο και το επαίσχυντο

Η Αλίκη υφίσταται τον κατακερματισμό της προσωπικότητας του γκόθικ μυθιστορήματος. Τα διάφορα alter ego της, την αντικαθιστούν και την περικλείουν. Το ξαφνικό μεγάλωμά της, όταν της επιτίθενται και την πετούν μέσα στον κουβά με το γάλα στο-σπίτι-μέσα-στο-σπίτι του Άσπρου Λαγού, την αφήνει παγιδευμένη μέσα στο δικό της ομοίωμα, καθώς η ίδια παρασύρεται από τα κοκάλινα πλάσματα. Σαν μια «μπάμπουσκα», η Αλίκη πρέπει να ξεφύγει από αυτόν τον τάφο των ομοιωμάτων (doppelganger). Ωστόσο, το γκόθικ «ειδύλλιο» εμφανίζεται όχι μια, αλλά δυο φορές στο πρόσωπο της Αλίκης.

Κατ' αρχάς, όταν το ζωντανό κορίτσι μεταμορφώνεται σε κούκλα. Και στη συνέχεια, όταν μέσα από το ομοίωμα της Αλίκης προβάλλει ξανά το κορίτσι. Σε άλλα σημεία, το ρυθμικό μοντάζ –αυτό που ο Jan Uhde αποκαλεί «κινητικό κολάζ»[18]– που δημιουργείται από τα τεράστια γκρο-πλαν στο στόμα της Αλίκης (καθώς αυτή υποδηλώνει ποιός μιλά), διασκορπισμένα μέσα σε πιο μεγάλες λήψεις, φτιάχνει ένα αλλόκοτο εφέ. Η Αλίκη είναι ταυτόχρονα ο αφηγητής κι ένα ανοίκειο, ανησυχητικό αντικείμενο.

Το γκόθικ φέρνει στο προσκήνιο συντρίμμια και αποσύνθεση, ως εμβλήματα θανάτου. Και όπως το γκροτέσκο και το αλλόκοτο είναι ισχυρά στοιχεία της ταινίας, έτσι είναι επίσης και το επαίσχυντο. Τα θαυμαστά πλάσματα της *Αλίκης* είναι απέθαντα. Ο παραγεμισμένος λαγός που ζωντανεύει, τραβώντας τα νύχια που κρατούν τα πόδια του στο πάτωμα του γυάλινου εκθετηρίου, είναι πραγματικά μια περίπτωση επαίσχυντου. Πηδά και περπατά, είναι και τα δύο: ζωώδες και ανθρώπινο. Χωρίζεται στα δύο, με το εσωτερικό του να διπλασιάζεται σαν τσέπη, για να φυλάξει το ρολόι του και το πριονίδι από τα εντόσθια του να κυλά συνεχώς παντού. Όταν σταματά την κούρσα ταχύτητας κόντρα στο χρόνο, είναι για να φάει ένα μπολ με ροκανίδια. Πρέπει να τραφεί με την ίδια του την υπόσταση, για να συνεχίσει να έχει την ψευδαίσθηση ζωής. Η χρήση γκρο-πλαν από τον Svankmajer, ο οποίος «για την ακρίβεια, ψάχνει και την τελευταία αμυχή της φαντασίας»[19], αποκαλύπτει την αποσύνθεση στην καρδιά της χώρας των θαυμάτων.

Στα χέρια του Svankmajer, η *Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων* του Carroll γίνεται για μια ακόμη φορά αλλόκοτη, το οικείο μεταβάλλεται σε ανοίκειο: «έχεις την ανησυχητική αίσθηση, ότι παρακολουθείς ένα παλιό, μα διόλου ξεχασμένο, όνειρο σε μια νέα και ενοχλητική μορφή παραίσθησης»[20]. Δεν θα έπρεπε να εκπλαγούμε, λοιπόν, όταν στις πρόσφατες μέρες του γκόθικ, όποιος γιορτάζει το θάνατο, το νοσηρό και το γκροτέσκο, θαυμάζει τη δουλειά του Svankmajer. Στην πραγματικότητα, δεν προκαλεί έκπληξη ούτε το γεγονός ότι ο Svankmajer στράφηκε στη λογοτεχνία τρόμου για να εμπνευστεί. Η *Αλίκη*, όπως η γκόθικ νουβέλα πριν από αυτήν, εξετάζει τους πιο σκοτεινούς τομείς της ύπαρξης.

Kinoeye, vol. 2, issue 1, Jan 7 2002

Μετάφραση: **Δημήτρης Μαχαιρίδης**

1) Δείτε για παράδειγμα, Michael O' Pray (1986) «In the Capital of Magic», *Monthly Film Bulletin*, vol 53, no 630, pp 218-119.
2) Birgit Gerhardt (1998), «Svankmajer: Death, Surrealism and Assorted Perversions» in *The Chronicles*, no 9, pp 12-13.
3) Christoph Grunenberg (1997), «Unsolved Mysteries: Gothic Tales From Frankenstein to the Hair-eating Doll», in Grunenberg (ed), *Gothic: Transmutations of Horror in Late Twentieth Century Art*, (MIT Press: Cambridge, Massachusetts), p 210.
4) Janet Maslin (1996), «The Year's Memorable Films Paint the World in Light Hues and Dark», *The New York Times*, December 30 1996, p C 12.
5) Grunenberg, op cit.
6) Bradford Morrow and Patrick McGrath (1991), «Introduction», in Morrow and McGrath (eds) *The New Gothic* (Vintage: New York), p xiv.
7) Dirk de Bruyn (2001), "Re-animating the Lost Objects of Childhood and the Everyday: Jan Svankmajer", *Senses of Cinema*, vol 1, no 14. Accessed December 1 2001.
8) *Cinefantastique*, vol 26, no 3, April 1994.
9) Philip Strick (1988), "Alice", *Monthly Film Bulletin*, no 658, November 1988, pp 319.
10) Wayne Drew (1984), "A Gothic Revival: Obsession and Fascination in the Films of David Cronenberg" in Wayne Drew (ed), *David Cronenberg Dossier*, BFI, pp 16-22.
11) Drew, p 17.
12) Strick, op cit.
13) de Bruyn, op cit.
14) Clive Barker, όπως αναφέρεται στο βιβλίο του Douglas E. Winter (2001), *The Dark Fantastic*, Harper Collins, London, p 262.
15) Svankmajer, όπως αναφέρεται στην εκπομπή *The Magic Art of Jan Svankmajer*, που μεταδόθηκε στο BBC2, 1992, σε παραγωγή Colin Rose.
16) Jan Uhde (1994), «Jan Svankmajer: The Prodigious Animator from the Prague», *Kinema*, Spring 1994, Accessed December 5 2001.
17) Svankmajer, op cit.
18) Uhde, op cit.
19) Svankmajer, op cit.
20) Strick, op cit.

LEKCE FAUST
FAUST
Φάουστ

Αγγλία, Γαλλία, Γερμανία, Τσεχία, 1994 /**Σκηνοθεσία:** Jan Svankmajer /**Σενάριο:** Jan Svankmajer από έργα των Christopher Marlow, Wolfgang von Goethe, Christian Dietrich Grabbe, την όπερα του Charles Gounod και την τσέχικη λαϊκή παράδοση του κουκλοθέατρου /**Animation:** Bedrich Glaser /**Καλλιτεχνική διεύθυνση:** Eva Svankmajerova, Jan Svankmajer /**Φωτογραφία:** Svatopluk Maly /**Μοντάζ:** Marie Zemanova /**Μουσική:** Charles Gounod, J. S. Bach /**Ηχοληψία:** Ivo Spalj /**Ηθοποιοί:** Petr Cepek (Faust), Jan Kraus, Vladimir Kudla, Stanislava Babicke, Lenka Harrankova /**Εκτέλεση παραγωγής:** Karl Baumgartner, Keith Griffiths, Michael Havas, Hengameh Panahi, Colin Rose /**Παραγωγή:** Jaromir Kallista για BBC (Αγγλία), Lumen Films (Γαλλία), Pandora Film (Γερμανία), Heart of Europe (Πράγα), Athanor Film (Πράγα), Koninck Film (Αγγλία) /**Έγχρωμο, διάρκεια:** 95' /**Βραβεία:** Ειδικό βραβείο επιτροπής Φεστιβάλ Λοκάρνο 1994 /Καλύτερα ειδικά εφέ Φεστιβάλ Fantasporto 1995 /Τσέχικος Λέων καλύτερης ανδρικής ερμηνείας (Petr Cepek), ήχου και καλλιτεχνικής διεύθυνσης /Βραβείο καλύτερου animation από την Ένωση Τσέχων Κριτικών.

Σημερινή Πράγα. Ένας άνδρας βλέπει δυο άλλους άνδρες, που αργότερα θα τους αναγνωρίσουμε με τα ονόματα των Κορνίλιους και Βαλντέζ, να μοιράζουν έντυπα με έναν οδικό χάρτη. Ακολουθώντας τον, φτάνει σε μια παλιά αυλή και μια πόρτα που τον οδηγεί σε ένα υπόγειο με κοστούμια και θεατρικά σύνεργα. Βρίσκει μια παλιά έκδοση του *Φάουστ* και, ταυτιζόμενος με τον ομώνυμο ήρωα, μεταμφιέζεται ανάλογα με τις απαιτήσεις του ρόλου. Μια αυλαία ανοίγει και ο Φάουστ βρίσκεται ενώπιον κοινού, αναγκασμένος να παίξει. Πετώντας από πάνω του τα ρούχα, σκίζει το ντεκόρ της σκηνής και περνά στο εργαστήρι ενός αλχημιστή. Με τη βοήθεια ενός μαγικού βιβλίου φέρνει στη ζωή ένα κέρινο παιδί, το οποίο μεγαλώνει τρομακτικά παίρνοντας την όψη του, πριν διαλυθεί. Μια μαριονέτα-άγγελος τον προειδοποιεί να σταματήσει τα πειράματα, όμως, ένας δαίμονας τον προτρέπει να πράξει κατά τις επιθυμίες του. Συναντά τον Κορνίλιους και τον Βαλντέζ σε μια ταβέρνα, για να πάρει έναν χαρτοφύλακα με μαγικές συνταγές, τις οποίες και χρησιμοποιεί για να επικαλεστεί τον Μεφίστο, προσφέροντας στο Διάβολο την ψυχή του με αντάλλαγμα 24 χρόνια ικανοποίησης όλων του των επιθυμιών. Σε ένα άλλο καφενείο, ξανασυναντά τους Κορνίλιους και Βαλντέζ, ενώ αργότερα βρίσκεται στο θέατρο και μιμείται μια σκηνή από την όπερα του Gounod, όπου ο Μεφίστο επιστρέφει και υπογράφει με αίμα μαζί του τη συμφωνία με το Διάβολο. Στη συνέχεια, ως Φάουστ, επισκέπτεται την Πορτογαλία για να κάνει επίδειξη των υπερφυσικών του δυνάμεων. Γοητεύεται από την Ωραία Ελένη, προτού ανακαλύψει ότι εκείνη είναι ένας μεταμφιεσμένος ξύλινος δαίμονας. Ο Διάβολος έρχεται πριν τη συμφωνημένη ώρα, για να διεκδικήσει την ψυχή του. Ο Φάουστ φεύγει πανικοβλημένος από το θέατρο, τον χτυπάει, όμως, ένα κόκκινο αυτοκίνητο και τον αφήνει νεκρό στους δρόμους της Πράγας.

Το δράμα του Φάουστ
του **Philip Strick**

Καθώς ο «καθημερινός» ήρωας του Svankmajer, χαμένος σε μια πορεία απώλειας, γίνεται βαθμιαία μια μασκοφορεμένη μαριονέτα που την τραβούν σκοινιά, οι κακοτυχίες του διακόπτονται κατά διαστήματα από την επέμβαση της φιγούρας του Παντς. Διαπεραστικά στομφώδης, όπως πάντα, αυτός ο απρόσκλητος κλόουν είναι φορέας πληθώρας μηνυμάτων, μεταξύ των οποίων κι η υπενθύμιση ότι η ιστορία του Φάουστ ήταν επί μακρόν η αγαπημένη ανάμεσα στους ανά τον κόσμο καλλιτέχνες του κουκλοθέατρου κι ότι θα έπρεπε να ήταν γνωστή στον Svankmajer από τα πρώτα χρόνια που σπούδαζε κουκλοθέατρο στην Ακαδημία της Πράγας. Οι παρεμβολές του Παντς εξυπηρετούν λίγο-πολύ τον ίδιο σκοπό με τις σκηνές των κλόουν στο αυθεντικό *Faustbuch*, το οποίο, υποτίθεται ότι, βασίζεται σε αληθινά γεγονότα, κι ήταν εκείνο που έδωσε στον Marlowe το υλικό βάσης για το θεατρικό του έργο *Δόκτωρ Φάουστ* το 1588. Αυτές οι παρεμβάσεις της stand-up κωμωδίας – τις οποίες απαξίωσε ο Marlowe, ενσωματώθηκαν, ωστόσο, οριστικά στην συμπληρωματική έκδοση του έργου το 1616 (δημοσιεύτηκε μετά το θάνατό του) – προσφέρουν ένα ειρωνικό σχόλιο στη δοκιμασία του Φάουστ, καθώς συνδέονται με γεγονότα εκείνης της εποχής. Με τον τρόπο που τις χρησιμοποιεί ο Svankmajer, διαδραματίζουν, εν μέρει, κάτι αντίστοιχο με το Χορό αρχαίας τραγωδίας, εν μέρει μια παρωδία του μαθητευόμενου μάγου, κι εν μέρει αποτελούν ένα alter ego για τον ίδιο τον Φάουστ.

Όταν ο Παντς εμφανίζεται για πρώτη φορά στην ταινία, είναι μπερδεμένος με ένα βιβλίο μαγείας,

Φάουστ

από το οποίο βγάζει ελάχιστο νόημα (τελικά απελπισμένος λέει: «Ποιό φτωχό μυαλό δεν μπορεί να το καταλάβει;/ Ας περάσουμε στο άλλο τέλος») και φαίνεται να αναφέρεται στο αμήχανο πέρασμά του, που βρίσκει τον ίδιο σ' ένα «φαουστικό» ρόλο. Ωστόσο, στη διάρκεια της επίσκεψης στην Πορτογαλία, όταν ορμά στο τραπέζι με το πρωινό και μπουκώνει το στόμα του με κέικ κρέμας, γίνεται ο υπηρέτης του Φάουστ κι είναι αυτός που τρέχει στους δρόμους της Πράγας την κρίσιμη στιγμή, αναζητώντας φύλακες για να προστατεύσουν τον κύριο του από την έλευση του Εωσφόρου. Κατά ειρωνικό τρόπο, είναι η πιο κουραστικά μονότονη σκηνή με τον Παντς (διατάσσει ένα δαίμονα πέραδώθε μέχρι να εξαφανιστεί), η οποία προετοιμάζει το δρόμο για το θάνατο του Φάουστ. Ο δαίμονας διαφεύγει σε ένα κόκκινο αυτοκίνητο, το οποίο εμφανίζεται μοιραία στο τέλος.

Αν και η αγγλική έκδοση της ταινίας μνημονεύει άμεσα τον Marlowe, ο Svankmajer έχει εμπνευστεί ελεύθερα κι από άλλες πηγές – συμπεριλαμβανομένου του Goethe, του Gounod και του, ακόμα πιο σκοτεινού, Grabbe – προκειμένου να διαπλάσει μια ολότελα δική του αφήγηση. Από όλες αυτές τις πηγές ξεπηδά ένας κατακλυσμός αυτοσχεδιασμών –όπως η σκηνή όπου οι μπαλαρίνες, στη διάρκεια της όπερας του Gounod, σκαλίζουν με τσουγκράνες το χωράφι με τα άχυρα κι ύστερα κάνουν διάλειμμα για να φάνε σούπα και να πάρουν έναν υπνάκο υπό το λάγνο βλέμμα ενός αγρότη. Ή, όταν μια ομοβροντία από μικροσκοπικούς δαίμονες διαμελίζει τους εξίσου μικροσκοπικούς αγγέλους, που προσπαθούν να αποτρέψουν τον Φάουστ από το να πουλήσει την ψυχή του. Στην ουσία, το ίδιο συμβαίνει και με τον Svankmajer, αφού η ιστορία του Φάουστ ξεκινά, εν πολλοίς, στα μισά της ταινίας: οι σκηνές της εισαγωγής, όπου το αίνιγμα ενός χάρτη απασχολεί τη φαντασία του, δίνουν μια νέα, δυσοίωνη εκδοχή των χαρακτήρων των Βαλντέζ και Κορνίλιους (από το έργο του Marlowe), οι οποίοι, λειτουργώντας ως ασφαλίτες, κατευθύνουν το θύμα τους στο θάνατο με ένα νεύμα της κεφαλής.

Τον έναν από αυτούς τους ήρωες, τον υποδύεται ο Jan Kraus, ο οποίος ήταν ο «νικητής» του δείπνου στην προηγούμενη ταινία του Svankmajer *Τροφή* (όπου δύο άνδρες, τους οποίους αγνοεί ο σερβιτόρος, τρώνε το τραπέζι και τις καρέκλες του εστιατορίου, πριν στραφούν ο ένας εναντίον του άλλου). Η σύνδεση μπορεί να φαίνεται αυθαίρετη, αν δεν υπήρχε η εμμονή του Svankmajer με το φαγητό. Και για του λόγου το αληθές, μια σειρά από άνοστα σνακς τονίζουν το δράμα του Φάουστ, συχνά με την παρουσία των Βαλντέζ και Κορνίλιους, για να μη μιλήσουμε για τη μορφή του ζητιάνου, που κοιτά ένα διαμελισμένο πόδι ως πιθανό γεύμα. Επιπλέον, η πείνα, στους μονομανείς καταναλωτές του Svankmajer, δεν έχει τόσο να κάνει με την τροφή, όσο με την καταστροφή, ως μια ανακύκλωση ακατέργαστων υλικών (όπως στην ταινία *Διαστάσεις διαλόγου*, όπου μια αλληλουχία κεφαλών αποσυντίθεται, ενώ κάνει εμετό τα ίδια τα αντίγραφά της). Ευελπιστώντας να σταματήσει τη διαδικασία –«Αναζητώ τη δύναμη, την αιτία που καθορίζει τη ροή της ζωής,» λέει – ο Φάουστ προφανώς καταστρέφεται, όπως όλοι οι υπόλοιποι.

Περιφερόμενη σαν υπνοβάτης μέσα σε μια ακαθόριστη υποχρέωση να βγει από τον γνωστό μύθο, η προσπάθεια του Svankmajer αποφέρει ένα μικρό κέρδος από την συναλλαγή της – η οποία, με δεδομένη την ευφυή ομοιότητα με τον Μεφίστο, έχει να κάνει με τη δική του εικόνα. Η υπόσχεση για την επίσκεψη στον Παράδεισο και στην Κόλαση δεν πραγματοποιείται ποτέ. Δεν υπάρχει τίποτε περισσότερο, από μια σύντομη ματιά στα Επτά Θανάσιμα Αμαρτήματα, το δε ταξίδι στην Πορτογαλία, σημαδιακά, δεν καταφέρνει να είναι διασκεδαστικό. Φαντάζει αλλόκοτο, ότι η απαίτηση του Φάουστ «να ζήσει με όλες τις ηδονές» παραμένει απραγματοποίητη μέχρι την κυνική σύζευξη με μια ξύλινη Ελένη. Αδιαφιλονίκητα, η ιδέα που κυκλοφορεί, είναι μια χωρίς τέλος διαδικασία παραγωγής από Φάουστ, οι οποίοι παρεκκλίνουν από το δρόμο εξαιτίας της περιέργειας, αλλά και της βαρεμάρας, για να παραδώσουν τις ψυχές τους ως υποθήκες, με ανταμοιβή επιθυμίες που δεν θα τους επιτραπεί ποτέ να απολαύσουν. Είναι, όμως, λιγάκι απογοητευτικό ότι ο Svankmajer εγκαταλείπει την αναζήτησή τους με τόση ασυνέπεια, παρεκκλίνοντας προς άλλες τελετουργίες και διασκεδάσεις.

Όχι πως, το μακάβριο χιούμορ του έχει χάσει έστω ελάχιστη από τη γνωστή αλχημεία του. Σε κάποιο σημείο, το γκόλεμ παίρνει σάρκα και οστά, από μια μάζα πηλού μέσα σε μια γυάλα, κι αυξάνεται με επικίνδυνη ταχύτητα μέχρι να συνθλιβεί από το δημιουργό του. Σε ένα άλλο σημείο, κομμάτια πηλού φεύγουν μόνα τους, ενώ πάνω τους «βγαίνουν» μάτια για να τους βοηθήσουν να βρουν το δρόμο τους. Δίπλα στις φυσικού μεγέθους κούκλες του Svankmajer και στις γνωστές σουρεαλιστικές εικόνες αποσύνθεσης και ατημελησιάς, εμφανίζονται διάφορα τρικ, όπως το αβγό που βγαίνει μέσα από μια φραντζόλα, ή το σιντριβάνι κρασιού που ξεπηδά από την τρύπα ενός τραπεζιού στην ταβέρνα. Ο αυθεντικός Φάουστ σε όλα αυτά –τουλάχιστον, αυτό τείνουμε να συμπεράνουμε – είναι ο ίδιος ο σκηνοθέτης.

Sight and Sound, Οκτώβρης 1994

Μετάφραση: **Δημήτρης Μαχαιρίδης**

SPIKLENCI SLASTI CONSPIRATORS OF PLEASURE
Συνωμότες της ηδονής

Τσεχία, Ελβετία, Αγγλία, 1996 /**Σκηνοθεσία:** Jan Svankmajer /**Σενάριο:** Jan Svankmajer /**Animation:** Bedrich Glaser, Martin Kublak /**Καλλιτεχνική διεύθυνση:** Eva Svankmajerova, Jan Svankmajer /**Φωτογραφία:** Miloslav Spala /**Μοντάζ:** Marie Zemanova /**Μουσική:** Charles Gounod, J. S. Bach /**Ηχοληψία:** Ivo Spalj, François Musy /**Ηθοποιοί:** Petr Meissel (Mr Pivonka), Gabriela Wilhelmova (Mrs Loubalova), Barbora Hrzanova (Mrs Malkova), Anna Weltlinska (Mrs Beltinska), Jifi Labus (Mr Kula), Pavel Novy (Mr Beltinsky) /**Εκτέλεση παραγωγής:** Pierre Assouline, Keith Griffiths /**Παραγωγή:** Jaromir Kallista για Athanor Film (Πράγα), Delfilm (Γενεύη), Koninck Film (Αγγλία) /**Έγχρωμη, διάρκεια:** 85΄

Ο Πιβόνκα, ένας εργένης που ζει στην Πράγα, αγοράζει ένα πορνογραφικό περιοδικό από το μαγαζί του Κούλα κι επιστρέφει στο διαμέρισμά του, όπου ζητά από τη γειτόνισσά του Λουμπάλοβα να του σφάξει ένα κόκορα. Στη συνέχεια, φτιάχνει με τα φτερά του και με παπιέ-μασέ το ομοίωμα ενός πτηνού. Ομοίως, η Λουμπάλοβα φτιάχνει μια κούκλα που έχει τα χαρακτηριστικά του γείτονά της. Την Κυριακή, και οι δυο τους εκδράμουν στην εξοχή. Η Λουμπάλοβα σε μια εγκαταλελειμμένη εκκλησία επιδίδεται σε μια σαδιστική τελετή, όπου ζωντανεύει το ομοίωμα του Πιβόνκα, την ίδια ώρα που εκείνος μεταμορφώνεται σε άνθρωπο-πτηνό και αποπειράται να καθυποτάξει συμβολικά το ομοίωμα της γειτόνισσάς του. Παράλληλα με αυτούς τους δυο χαρακτήρες, παρακολουθούμε την ταχυδρόμο Μάλκοβα να κάνει σβόλους από ψωμί και να τους χώνει μέσα στη μύτη της, τον Κούλα να φτιάχνει μια μηχανή αυνανισμού, την οποία κι ενεργοποιεί κάθε φορά που εμφανίζεται στην τηλεόραση η αγαπημένη του παρουσιάστρια Μπελτίνσκα, ο άνδρας της οποίας κλείνεται στο εργαστήριο του για να επιδοθεί, με τη σειρά του, σε αυνανιστικές ηδονές με μια σειρά εργαλείων που προκαλούν πόνο στο σώμα του. Αλλά, και η Μπελτίνσκα δεν αργεί να βρει τη δική της ερωτική διέξοδο: ψάρια της δαγκώνουν τα γυμνά πόδια, καθώς βρίσκεται στον «αέρα»!

Το ελευθέριο κινηματογραφικό πνεύμα του Svankmajer (για τις ταινίες *Συνωμότες της ηδονής* και *Τρέλα*)

του **Θόδωρου Σούμα**

Γρήγορα μένει κανείς με το στόμα ανοιχτό, βλέποντας για πρώτη φορά τις αναρχικές κι ελευθεριάζουσες ταινίες του δαιμονιώδους, σκωπτικού τσέχου σκηνοθέτη Jan Svankmajer, πάνω στις παρεκκλίνουσες ερωτικές δραστηριότητες των ανθρώπων, την αναζήτηση της ελευθερίας και των ιδιόμορφων σαρκικών ηδονών... Τα κοινά χαρακτηριστικά αυτών των φιλμ είναι: η ελευθεριάζουσα ατμόσφαιρα ερωτισμού· η γενικευμένη διαστροφικότητα· ο σουρεαλισμός· οι αναφορές σε κλασικούς ελευθεριάζοντες καλλιτέχνες και διανοητές (de Sade, Sacher-Masoch)· η διάθεση για μαύρο χιούμορ, και τέλος, η δημιουργική και ανατρεπτική χρήση των τεχνικών του καρτούν και των κινούμενων κουκλών στο σινεμά με ηθοποιούς.

Συνωμότες της ηδονής

Στα τρελά «ψαξίματα» των προσώπων στους *Συνωμοτες της ηδονής* διακρίνουμε μια μεγάλη ένταση σαδομαζοχιστικού ερωτισμού. Η προσέγγιση και η οπτική είναι καθαρά φετιχιστική. Ο σουρεαλισμός των τρελών ερωτικών καταστάσεων και των οπτικών ευρημάτων ορισμένες φορές υπηρετείται από τις τεχνικές του κινηματογραφικού «κουκλοθέατρου», το οποίο ξετυλίγεται φιλμαρισμένο καρέ-καρέ. Ο σαδομαζοχισμός των δύο S/M ηρώων, οι οποίοι συναποτελούν ένα ζευγάρι που επιδίδεται σε μαγείες βουντού, μορφοποιείται σε στιλ καρτούν μέσω των κινούμενων κουκλών, στις οποίες ο καθένας τους εκτονώνει τις βίαιες διαθέσεις του προς τον άλλο. Άλλες φορές, ο σουρεαλισμός παραπέμπει σε μορφές πτηνών που προέρχονται από το εικαστικό ρεπερτόριο του Marx Ernst. Στα παραπάνω χαρακτηριστικά πρέπει να προσθέσουμε την πλήρη απουσία λόγου, αν και η ηχητική μπάντα είναι ιδιαίτερα πλούσια.

Ποια είναι, όμως, η πορεία των προσώπων του φιλμ και των αναζητήσεων που επιτελούν οι σεξουαλικοί τους πόθοι; Ο καθένας υλοποιεί και σκηνοθετεί διαφορετικές φετιχιστικές, σαδομαζοχιστικές διαστροφές, με τη δική της ιδιαιτερότητα η καθεμία, που, όμως, όλες μαζί συμμετέχουν στο ίδιο μυθικό, ιερατικό, συμβολικό

▲▼ Συνωμότες της ηδονής

▲▼ Τρέλα

σύμπαν.
Κεντρικά πρόσωπα είναι δύο γείτονες στην ίδια πολυκατοικία – ένας φετιχιστής, καραφλός σαραντάρης και μια ώριμη, ευτραφής κυρία, προφανώς σαδίστρια. Οι δυο γείτονες μετατρέπουν ο ένας τον άλλο σε δέκτη κι αντικείμενο της φαντασιωσικής, σαδιστικής επιθυμίας τους. Η πραγμάτωση της ανταλλαγής αυτού του διεστραμμένου πόθου περνά μέσα από την ιδιωτική φαντασίωση του καθενός, τη φαντασιωσική και καλοσκηνοθετημένη πραγματοποίησή του, και όχι την κυριολεκτική πραγμάτωση. Οι δυο γείτονες μετέχουν μιας παρεμφερούς σκηνοθεσίας του σαδιστικού πόθου, ενός κοινού τελετουργικού, που παραπέμπει στο βουντού και μετατρέπει σε αντικείμενο της ασκούμενης βίας το ομοίωμα του άλλου. Η άσκηση της βίας πάνω στο ομοίωμα του άλλου γίνεται κοινή συναινέσει και κατόπιν προσυνεννόησης, έτσι ώστε τα δυο σαδιστικά τελετουργικά να πραγματοποιούνται την ίδια ώρα σε διαφορετικούς, όμως, «λατρευτικούς» χώρους.
Η κινηματογραφική ιδιαιτερότητα αυτής της σκηνοθεσίας συνίσταται στο ότι, ο Svankmajer, για να τονίσει το φαντασιωσικό χαρακτήρα της διαστροφικής δραστηριότητας των δυο ηρώων του, κινηματογραφεί την άσκηση της βίας στις δυο κούκλες με την τεχνική του γυρίσματος καρέ-καρέ· γενικά, τις κινεί και τις εμψυχώνει με τρόπο που υπογραμμίζει το φτιαχτό, τον πεποιημένο χαρακτήρα αυτών των πράξεων, οι οποίες εικονοποιούνται ξεφεύγοντας πλήρως από το νατουραλισμό καθώς απογειώνονται προς την ποίηση του πιο ευφάνταστου φιλμ κινουμένων σχεδίων.
Ο καραφλός σαραντάρης παίρνει τα πούπουλα και το αίμα ενός κόκορα – που σφάζει η αδίστακτη, μεσήλικας γειτόνισσά του για τις ανάγκες της τελετουργίας – και κατασκευάζει μ' αυτά ένα μεγάλο κεφάλι κόκορα από πηλό και φτερά, το οποίο και φοράει πριν ξεκινήσει τα μαγικά τελετουργικά του. Το κεφάλι αυτό θυμίζει τα κεφάλια πτηνών που ζωγράφιζε ο Ernst και παραπέμπει στην περίπτωση του «ζωομιμικού» σαδομαζοχισμού. Φορώντας το κεφάλι του κόκορα και τρώγοντάς τον μαγειρεμένο επί τόπου, ο άντρας αποκτά ένα μέρος από τη σεξουαλική δύναμη του αρσενικού πτηνού, φαντάζεται ότι πετάει – σαν να βρίσκεται σε στύση κατά τη διάρκεια της ονειρικής φαντασίωσής του – και επιδίδεται, κατόπιν, σε λογιών-λογιών βιαιοπραγίες κατά του μισητού ομοιώματος της μεσήλικης γειτόνισσας. Την ίδια στιγμή, αυτή, μέσα στο «σατανιστικό» λατρευτικό άντρο της, μαστιγώνει αλύπητα το ομοίωμα του γείτονα, που κατασκεύασε, και εκτονώνει, μισοπραγματικά-μισοφανταστικά, το σαδιστικό μένος εναντίον του ξεσκίζοντας με το μαστίγιο την κούκλα-υποκατάστατο. Υπάρχει στη δραστηριότητα και των δυο απόλυτος συγχρονισμός, σα να επιτίθεται και βασανίζει ο ένας τον άλλο στο ίδιο χώρο.
Παρατηρούμε επίσης, ότι, γενικά, η επιλογή και σκηνογραφία των χώρων των σεξουαλικών οργίων γίνεται με ιδιαίτερη σκηνοθετική επιμέλεια (ο σαραντάρης, π.χ., επιδίδεται στις σαδιστικές τελετές του σε ένα ερειπωμένο, απειλητικό παλαιό κτίσμα – κάστρο ή μοναστήρι). Οι χώροι (π.χ. δυο ντουλάπες) και τα όργανα (διάφορα εργαλεία και παράξενοι μηχανισμοί) ικανοποίησης της ερωτικής επιθυμίας έχουν βαρύνουσα σημασία και σημαντικό ρόλο στην εικονοπλασία και την ανάπτυξη της διήγησης.
Δεύτερη ομάδα διεστραμμένων συναποτελούν: ο ψιλικατζής, που φτιάχνει έναν αυνανιστικό μηχανισμό με πολλά χέρια, που τον ικανοποιεί την ώρα που βλέπει στην τηλεόραση την τηλεπαρουσιάστρια που ποθεί· η τηλεπαρουσιάστρια που ηδονίζεται, όταν κάποια μεγάλα ψάρια τής ρουφούν μες στο νερό τα δάχτυλα και στεναχωριέται που ο μονομανής άντρας της δεν της δίνει σημασία· ο μαζοχιστής, φετιχιστής σύζυγός της, που κατασκευάζει διάφορες βούρτσες και ξύστρες, με τις οποίες χαϊδεύει και ξύνει ηδονικά το κορμί του. Τέλος, με όλους επικοινωνεί η μοναχική ταχυδρόμος, παραδίδοντάς τους μυστήρια πακέτα και αποτελώντας μια γέφυρα ανάμεσα σε όλα τα πρόσωπα. Ή το βίτσιο της είναι, να γεμίζει τις τρύπες της με μπαλίτσες από ψίχα ψωμιού, να εισάγει μαζοχιστικά στις οπές του κορμιού της ξένα σώματα που καταλαμβάνουν και κατακτούν το δικό της. Όλα τα πρόσωπα κατασκευάζουν μόνα τους τα εργαλεία που τα ερεθίζουν και τους προκαλούν απόλαυση, ενώ σκηνοθετούν τη δημιουργία διέγερσης και ικανοποίησης, το σκηνικό και τελετουργικό της σεξουαλικής πράξης. Οι τελετουργίες επικοινωνούν έμμεσα μεταξύ τους κι η εκτέλεση των οργιαστικών τελετών εκτυλίσσεται και κορυφώνεται, αφηγηματικά, σε παράλληλη δράση. Οι ροές των ερωτικών πόθων διατρέχουν την πόλη, τέμνονται και κάνουν τα πρόσωπα να πηγαινοέρχονται από δω κι από κει, αλαφιασμένα και ξαναμμένα.
Ο Svankmajer ονομάζει αυτά τα όργανα ηδονής «μηχανές αυνανισμού» και τα θεωρεί χρήσιμα στην εκτόνωση και ικανοποίηση των μοναχικών, χωρίς κοινωνικότητα και ερωτικές σχέσεις, ανθρώπων της μοντέρνας, ψυχρής κι απάνθρωπης μεγαλούπολης, που αποξενώνει τα άτομα και δυσχεραίνει τις μεταξύ τους επαφές. Αξίζει, επί-

σης, να αναφέρουμε τη διάσταση καλλιτεχικού έργου που αποκτούν αυτά τα όργανα ηδονής, μέσα απ'την κατασκευή κι επεξεργασία τους, θυμίζοντας κυρίως γλυπτά ή εγκαταστάσεις (βλέπε, το πολύπλοκο μηχάνημα του ψιλικατζή που συνδυάζει τα χέρια που τον χαϊδεύουν, την τηλεόραση, το χειρισμό του ζουμ) ή χάπενινγκ. Η προετοιμασία των οργίων είναι περίπλοκη και μακρά και οι σαδομαζοχιστικές τελετές έχουν φαντασμαγορική, καλλιτεχνική διάσταση. Οι διαστροφικοί ήρωες του τσέχου σκηνοθέτη έχουν την ιδεοληψία και τα μεγαλεπήβολα σχέδια των (ναϊφ) καλλιτεχνών. Όλα αυτά τα πρόσωπα έχουν μια έμμεση επικοινωνία μεταξύ τους, σαν να συμμετέχουν σε μια σέχτα, σε μια S/M αίρεση της πόλης: συναντιούνται σχεδόν τυχαία, μα ανταλλάσσουν βλέμματα συνενοχής με νόημα (ποιο όμως είναι αυτό;). Στην ταινία πλέκεται μια σφιχτή δομή αλυσίδας, στην οποία είναι αλυσοδεμένα όλα τα πρόσωπα, οι πορείες ή απλώς τα βλέμματα των οποίων διασταυρώνονται. Οι διαστροφές και οι διαδρομές τους συναντιούνται. Μάλιστα, προς το τέλος, τα συγκεκριμένα βίτσια ανταλλάσσονται μεταξύ των ηρώων, ο ένας ενδιαφέρεται για τη διαστροφή κάποιου άλλου και μυείται, τρόπον τινά, σ' αυτήν, λίγο πριν το τέλος της αφήγησης, που σημαίνει ότι το γαϊτανάκι των οργίων θα συνεχιστεί επ' άπειρον στην γκρίζα πόλη...

Τρέλα

Στην *Τρέλα* παρακολουθούμε ένα γκροτέσκο αφήγημα μαύρου χιούμορ και σαρκασμού, που τοποθετείται κάπου μεταξύ παραμυθιού, περιηγητικού περιπετειώδους μυθιστορήματος, μπουνιουελικού φιλμ, μυθιστορήματος μύησης, ιδεολογικο-φιλοσοφικής διδασκαλίας και, τέλος, ψυχοδράματος της αντι-ψυχιατρικής.

Το πρώτο που διαπιστώνει κανείς, είναι η σημασία και η βαρύτητα της ελευθεριάζουσας διδασκαλίας, που εμπνέεται από τον μαρκήσιο de Sade. Ο ένας από τους δύο ήρωες της ταινίας, ο μαρκήσιος (τον υποδύεται ο Jan Triska), θυμίζει τον ίδιο τον de Sade και κηρύσσει με λόγια και με έργα τη λαγνεία και τη σεξουαλική αποχαλίνωση. Ο Svankmajer, όπως κι ο μέντορας του, μαρκήσιος de Sade, τάσσεται υπέρ της ελευθερίας στο πεδίο της ηθικής, υπέρ της αναζήτησης της ηδονής χωρίς ταμπού και προκαταλήψεις, υπέρ της φαντασίας και της εξέγερσης ενάντια στους ηθικούς κανόνες. Ο ήρωάς του οργανώνει παραβατικά, τελετουργικά όργια στον πύργο του και κάνει τα κηρύγματά του ακόμη και προς τους τρελούς του ψυχιατρείου, τους οποίους παρακινεί να πάρουν μέρος σε διάφορα σεξουαλικά παιχνίδια. Μερικές φορές, ο ήρωας του φιλμ μιλά με τα ίδια τα (γραπτά) λόγια του de Sade.

Οι τελετές που στήνει έχουν, επίσης, έντονο αντιχριστιανικό και αντιθρησκευτικό χαρακτήρα –ξανά, σύμφωνα με τη διδασκαλία του de Sade. Χαρακτηρίζει το Θεό χίμαιρα, που γεννήθηκε στο μυαλό του ανθρώπου λόγω της αδυναμίας του, της ελπίδας και του φόβου του απέναντι στις ανεξέλεγκτες δυνάμεις που τον καταδυναστεύουν. Καταφέρεται εναντίον του Θεού των Χριστιανών, γιατί οδήγησε σε αιματηρούς πολέμους, γιατί είναι ον απαιτητικό, αρπακτικό, καταστροφικό, σκληρό και ασυνεπές προς το κήρυγμά του, που μεταδίδει στους πιστούς ενοχές και θλίψη.

Ο μαρκήσιος της μυθοπλασίας (και μαζί του ο σκηνοθέτης) βλασφημεί το Χριστό και τη χριστιανική θρησκεία, κυρίως, με τις ακόλαστες, αισθησιακές και βέβηλες ερωτικές τελετές στα πόδια του εσταυρωμένου, στον οποίο καρφώνει θυμωμένος καρφιά. Κατηγορεί το χριστιανισμό, ότι στο όνομά του χύθηκε αίμα, ότι βασανίζει ηθικά τους ανθρώπους, ότι δημιούργησε για να μπορεί κατόπιν να καταστρέψει και ότι γεννήθηκε χάρη στον ανθρώπινο τρόμο για το άγνωστο.

Η τρίτη διάσταση της διδασκαλίας του Svankmajer (η «διδασκαλία» του γίνεται, βέβαια, πάντα με χιουμοριστικό, ιλαρό τρόπο...) είναι η προβολή ορισμένων ιδεών της αντι-ψυχιατρικής σχολής. Ο μαρκήσιος (που, μάλλον, «σπονσοράρει» τους πειραματισμούς του ψυχιατρείου) και ο φίλος του ψυχίατρος Δρ Μουρλόπ αντιτίθενται στις αυταρχικές μεθόδους, στο ζουρλομανδύα και στον περιορισμό του ασθενούς και προκρίνουν την προληπτική ιατρική καθώς και ανεκτικές κι ελευθέριες μορφές θεραπείας. Δεν θέλουν ο ασθενής να αρνείται τις απωθημένες επιθυμίες του, αντίθετα, επιδιώκουν την απελευθέρωσή του από τις έμμονες ιδέες του. Οι μέθοδοί τους είναι η ζωγραφική πάνω στο ανθρώπινο σώμα, η θεραπεία διαμέσου της τέχνης (π.χ. μετατρέπουν τον πίνακα του Delacroix *Η Ελευθερία οδηγεί το λαό* σε ταμπλόβιβάν), το ξεγύμνωμα των ασθενών, η ελεύθερη κυκλοφορία των... πουλερικών στην κλινική κ.λπ. κ.λπ.

Στο ψυχιατρείο, τελικά, επικρατεί κάποιο χάος, η ελεύθερη σωματική έκφραση και η αναρχία. Όπως μαθαίνουμε αργότερα, ο ίδιος ο μαρκήσιος, ο εμψυχωτής τους, υπήρξε κι αυτός τρόφιμος. Ακολούθησε εξέγερση και η παλιά, αυταρχική διεύθυνση ανατράπηκε. Επικράτησαν οι τρελοί στο ψυχιατρείο και επέβαλαν αυτοί τους κανόνες του παιχνιδιού; Ή μήπως, αυτοί που παραδοσιακά

θέτουν τους κανόνες, οι συντηρητικοί ορθολογιστές, είναι στην ουσία παράλογοι; Η ταινία προβληματίζεται πάνω στο λογικό και το παράλογο, το καλό και το κακό (ο στοχασμός του μαρκήσιου γύρω από το χριστιανικό καλό δίνει τον τόνο: αμφισβητεί την ύπαρξη της καλοσύνης ως κίνητρο και θεωρεί ότι τα κίνητρα των πράξεών μας είναι ωφελιμιστικά).

Ας μη ξεχνάμε, ότι ο μαρκήσιος ομολογεί πως πάσχει από ψυχαναγκαστική ιδεοληπτική νεύρωση: επειδή η μητέρα του, σε μια κρίση νεκροφάνειας, θάφτηκε ζωντανή, ο μαρκήσιος, ταυτισμένος μαζί της και θέλοντας να ξαναζήσει το μαρτύριό της, αλλά και να ξορκίσει το δικό του φόβο ότι θα θαφτεί επίσης ζωντανός (πάσχει κι αυτός από συμπτώματα καταληψίας και νεκροφάνειας), επαναλαμβάνει συνεχώς το τελετουργικό της ταφής του, ξεγελώντας τους άλλους πως πέθανε. Και τα δύο κεντρικά πρόσωπα, ο μαρκήσιος και ο προστατευόμενός του κλείνουν μέσα τους μεγάλη δόση τρέλας...

Το εν λόγω δεύτερο πρόσωπο είναι ο νεαρός Ζαν, τρόφιμος κι αυτός ψυχιατρείου, σαν τη μητέρα του, που είναι κλεισμένη στο Σαρεντόν, όπως ακριβώς κι μαρκήσιος de Sade (άλλη μια αναφορά του σκηνοθέτη). Ο νέος, αθώος κι αφελής Ζαν επιλέγεται από τον μαρκήσιο για να γίνει, παρά τη θέλησή του, μαθητής του. Το έργο μπορεί, συνεπώς, να εκληφθεί και ως μία μυθοπλασία μύησης. Μύησης στο σεξ και τον ηδονισμό, μύηση στην ηθική χειραφέτηση, στις έννοιες του καλού και του κακού, στη ζωή και τις δοκιμασίες της. Ο Ζαν γίνεται μαθητής του μαρκήσιου, που είναι κι αυτός, όπως ο σκηνοθέτης, μαθητής του de Sade. Το φιλμ – όπως, ως ένα κάποιο βαθμό, και οι *Συνωμότες της ηδονής*– θυμίζει και παραπέμπει σε ορισμένες ταινίες του Bunuel: άμαξες που περιφέρονται, μπουνιουελικά πανδοχεία και πύργοι, όπου διαδραματίζονται διάφορα παράξενα· έντονος και γενικευμένος αντικληρικαλισμός, χλευασμός του χριστιανισμού· (βρίσκουμε, κατά τη διάρκεια μιας ερωτικής σκηνής, ακόμη και την παρουσίαση ενός κουτιού με μυστικό σεξουαλικό περιεχόμενο στην ερωμένη, όπως στην αντίστοιχη σεκάνς της *Ωραίας της ημέρας*).

Στα φιλμ του Svankmajer είναι διάχυτος και οξύς ο σουρεαλιστικός τόνος. Στην εξέλιξη αυτού του φιλμ, παρεισφρύουν διάφορα ιντερμέδια, γυρισμένα καρέ-καρέ, που απεικονίζουν κομμάτια ωμού κρέατος που τρέχουν δεξιά-αριστερά: μοσχαρίσιες γλώσσες που βγαίνουν από τα μάτια ή τις θηλές ενός γυμνού γυναικείου αγάλματος, βολβοί ματιών που μπαίνουν σε άδεια κρανία μοσχαριών, φιλέτα και κιμάδες που πηγαίνουν από ΄δω κι από ΄κει, ένα «κουκλοθέατρο» όπου πρωταγωνιστούν κομμάτια κρέατος! Οι τεχνικές του τσέχικου καρτούν μπαίνουν, με τόλμη, ευρηματικότητα κι αιχμηρότητα, στην υπηρεσία του σουρεαλισμού. Μερικές φορές, τα πλάνα των κομμένων κρεάτων παίρνουν, ως ένα βαθμό, και μια συμβολική διάσταση, μοιάζουν με σκωπτικό σχόλιο (π.χ. ως αναφορές στη σκληρότητα και τη βιαιότητα των συμβάντων στο ψυχιατρείο).

Τέλος, από τη φανταστική λογοτεχνία και τον Poe έρχεται το «ρούχο» που γυρίζει το πόμολο της πόρτας. Το πιο γοητευτικό εύρημα είναι η διαδρομή της παλιάς άμαξας του μαρκήσιου, παραδοσιακά ντυμένου, καθώς διασχίζει τους μοντέρνους δρόμους ανάμεσα σε αυτοκίνητα, αυτοκινητιστικά δυστυχήματα και εικόνες του σύγχρονου κυκλοφοριακού χάους.

Ο σουρεαλισμός, ο σαρκασμός και το κωμικό στοιχείο, η βλασφημία, ο ξέφρενος ερωτισμός, η ελευθεριάζουσα ιδεολογία και ηθική, το μαύρο χιούμορ και η παραβίαση των κοινωνικών κανόνων και κωδίκων αποτελούν τα δυναμικά χαρακτηριστικά του άναρχου, προσωπικού σύμπαντος του τσέχου δημιουργού.

Αθήνα, Αύγουστος 2006

Τρέλα

OTECANEK
LITTLE OTIK
Ο μικρός Ότικ

Τσεχία, Αγγλία, Ιαπωνία, 2000 /**Σκηνοθεσία:** Jan Svankmajer /**Σενάριο:** Jan Svankmajer /**Animation:** Bedrich Glaser, Martin Kublak /**Καλλιτεχνική διεύθυνση:** Eva Svankmajerova, Jan Svankmajer /**Φωτογραφία:** Juraj Galvanek /**Μοντάζ:** Marie Zemanova /**Ενδυματολογία:** Eva Svankmajerova, Jan Svankmajer /**Μουσική:** Carl Maria von Weber /**Ηχοληψία:** Ivo Spalj /**Ηθοποιοί:** Veronika Zilkova (Bozhena Horakova), Kristina Adamsova (Alzbetha Stradlerova), Jan Hartl (Karel Horak), Jaroslava Kretschmerova (Mrs Stradlerova), Pavel Novy (Fanous Stradlerova), Zdenek Kozak (Mr Zlabek), Dagmar Stribna (η θυρωρός), Gustav Vondracek (ο ταχυδρόμος), Arnost Goldflam (ο γυναικολόγος), Jitka Smutna (Bulankova), Jiri Labus, Radek Holub, Jan Jiran /**Παραγωγή:** Jaromir Kallista, Keith Griffiths, Jan Svankmajer για Athanor Film (Πράγα), Illumination Films, Barandov Biografica, Filmfour (Αγγλία). /**Έγχρωμο, διάρκεια:** 127΄ /**Βραβεία:** Τσέχικος Λέων καλύτερης ταινίας, καλλιτεχνικής διεύθυνσης και αφίσας /Ειδική μνεία στο Φεστιβάλ Πίλσεν 2001 /Βραβείο καλύτερης ταινίας 2002 από την Ένωση Τσέχων Κριτικών.

Η Μποζένα και ο Κάρελ Χόρακ, ένα νεαρό ζευγάρι που ζει στην Πράγα, δεν μπορούν να κάνουν παιδί. Μια μέρα βρίσκουν στην εξοχή ένα κούτσουρο με ανθρωπόμορφο σχήμα και η Μποζένα αποφασίζει να το «υιοθετήσει». Προσποιείται ότι είναι έγκυος, ύστερα, όμως, από εννέα μήνες το κούτσουρο αποκτά όντως ζωή. Το ζεύγος το βαπτίζει Μικρό Ότικ και προσπαθεί να το κρατήσει μακριά από τα αδιάκριτα βλέμματα των άλλων. Το «μωρό», όμως, μεγαλώνει υπερβολικά γρήγορα, απαιτώντας όλο και περισσότερη τροφή. Η Αλτζμπέθα, μια δεκάχρονη περίεργη γειτονοπούλα, ανακαλύπτει την αληθινή φύση του, αλλά δε λέει τίποτα. Σε ένα βιβλίο με παραμύθια διαβάζει την ιστορία του Οτετσάνεκ: ένα ζευγάρι χωρικών ανατρέφει ένα κούτσουρο ως δικό τους παιδί, εκείνο, όμως, γίνεται ένα τέρας που καταβροχθίζει τους πάντες, πριν βρεί το θάνατο από την τσάπα μιας γριάς που καλλιεργεί λάχανα. Στο μεταξύ, ο Μικρός Ότικ καταβροχθίζει τον ταχυδρόμο κι άλλους επισκέπτες, αναγκάζοντας τους Χόρακ να τον κλείσουν στο υπόγειο του κτιρίου. Η Αλτζμπέθα που είναι στο πλευρό του, παρασύρει έναν άλλο ένοικο, τον γερο-λάγνο κ. Ζλάμπεκ, στο υπόγειο. Όμως, ο Ότικ αφού φάει τους γονείς του, βγαίνει στην αυλή και, παρά τις αντίθετες προειδοποιήσεις της μικρής φίλης του, τρώει τα λάχανα που καλλιεργούσε η θυρωρός, για να βρει το θάνατο από την αξίνα της.

Ο μύθος πίσω από τον *Μικρό Ότικ*

Καθώς γνωρίζουμε, τα λαϊκά παραμύθια είναι εκ νέου αναγνώσεις των αρχαίων μύθων. Ποιος μύθος κρύβεται πίσω από την ιστορία του *Otesanek*; Ένας άνδρας και μια γυναίκα χωρίς παιδιά επαναστατούν ενάντια στη μοίρα τους και, χάρη στο πείσμα τους, αναγκάζουν τη φύση να τους χαρίσει ένα παιδί. Της αποσπούν στην κυριολεξία το μυστικό της γέννησης. Όμως πληρώνουν ακριβά αυτή την εξέγερση ενάντια στη φύση –κι όχι μόνο αυτοί, αλλά και το περιβάλλον τους. Όπως βλέπουμε, βρισκόμαστε στην άμεση περιοχή ενός θεμελιώδους μύθου του πολιτισμού μας: το μύθο του Αδάμ και της Εύας, ή αν θέλετε ενός ανάλογου μύθου, εκείνου του Φάουστ. Πιστεύω, ότι σήμερα που αποκωδικοποιήθηκε το ανθρώπινο DNA, αυτοί οι μύθοι αποκτούν μια ιδιαίτερη επικαιρότητα.

Ως προς τί ανταποκρίνεται ο χαρακτήρας του Μικρού Ότικ ή τι συμβολίζει; Μήπως είναι μια προσωποποίηση της φύσης –μιας φύσης που είναι ταυτόχρονα η ερωμένη μας, η φίλη μας κι ο δολοφόνος μας, μιας φύσης χωρίς «απαγορευμένα» ανθρωπιστικού τύπου; Ή, μήπως, είναι το σκοτεινό υποσυνείδητο, που κυριαρχεί πάνω μας και ταυτόχρονα μας καταστρέφει, εκείνο με το οποίο μόνο οι τρελοί και τα παιδιά καταφέρνουν να επικοινωνήσουν; Ίσως, είναι και τα δύο.

Όπως και να'χει, ο μικρός Ότικ αντιπροσωπεύει κάτι που μας ξεπερνά. Κάτι πέρα από το βάρος και την στενότητα του πολιτισμού, κάτι πρωταρχικό (όπως η materia prima των αλχημιστών). Κάτι με το οποίο δεν είμαστε ικανοί να επικοινωνήσουμε πραγματικά (εξαιτίας της καταπιεσμένης και διαστρεβλωμένης από τον πολιτισμό αντίληψής μας) και το οποίο γίνεται, κατά συνέπεια, κάτι απειλη-

Ο μικρός Ότικ

τικό, ένας κίνδυνος. Κάτι που θα θέλαμε να ξεφορτωθούμε, ή τουλάχιστον να ελέγξουμε, και που ταυτόχρονα το αγαπάμε, γιατί είναι, επίσης, δικό μας δημιούργημα. Κι αυτή η αμφιταλάντευση γίνεται καταστροφική.

Ο Μικρός Ότικ είναι ένα μέρος, ένα μέρος ιρασιοναλιστικό, της ύπαρξής μας. Ένα μέρος που ζωντανέψαμε μέσω των αισθήσεών μας, αλλά απωθήσαμε στο περιθώριο της κοινωνίας μέσω του οργανισμού μας (δηλαδή, του πολιτισμού). Έκτοτε, μάταια προσπαθούμε να συμφιλιωθούμε μαζί του με τρόπο λογικό. Ο Μικρός Ότικ μας συνοδεύει πάντα και μας καταβροχθίζει.

Jan Svankmajer

Είναι ζωντανό!

του **Gary Morris**

Ο *Μικρός Ότικ* βασίζεται στο τσέχικο παραμύθι ενός ζευγαριού χωρίς παιδιά, που «υιοθετεί» τον κορμό ενός δέντρου σε σχήμα μωρού. Όπως συμβαίνει συνήθως στα παραμύθια, οποιαδήποτε απόκλιση από την κανονική συμπεριφορά προκαλεί την καταστροφή –στη συγκεκριμένη περίπτωση το κούτσουρο ζωντανεύει, γίνεται τεράστιο κι αρχίζει να δολοφονεί και να τρώει τους πάντες και τα πάντα στο πέρασμά του. Ο Svankmajer χρησιμοποιεί αυτή την ιστορία ως αφορμή, για ένα μοναδικό έργο-γροθιά σχετικά με τους κινδύνους του γονικού ρόλου, καθώς και για το τί μπορεί να συμβεί, σε όσους δεν καταφέρνουν να τα βρουν με αυτό που έχει ορίσει η φύση για τους ίδιους.

Μια από τις μεγαλύτερες ικανότητες του Svankmajer είναι να οπτικοποιεί μια απρόβλεπτη, τρελά επίμονη πρόσκρουση ενός δαιμονικού κόσμου με μια τετριμμένη πραγματικότητα. Κάτι, που γίνεται φανερό ήδη από την πρώτη σκηνή του *Μικρού Ότικ*: μωρά τυλίγονται μέσα σε διχτυωτές τσάντες σαν ψάρια, ζυγίζονται σε λαϊκές αγορές και τυλίγονται σε φύλλα εφημερίδας για το σπίτι, χωρίς, όμως, να είναι ακόμη ξεκάθαρες οι προθέσεις: υιοθεσία ή κατανάλωση; Κάπου αλλού, βλέπουμε ένα μωρό μέσα σε ένα καρπούζι. Σύντομα καταλαβαίνουμε ότι, αυτά τα μωρά-παραισθήσεις είναι μια εμμονή της Μποζένα Χόρακ, που η τραγωδία της ζωής της ονομάζεται στειρότητα. Αστειευόμενος, ο σύζυγός της Κάρελ της φέρνει ένα κούτσουρο, όπου έχει σκαλίσει κάτι που αόριστα μοιάζει με μωρό. Προς μεγάλη του έκπληξη, εκείνη υποκύπτει στο γήτεμα αυτής της άψυχης δημιουργίας: το ντυντεύει, το φασκιώνει, το φιλά, το αγκαλιάζει και το προστατεύει από τις προσπάθειες του Κάρελ να τελειώσει αυτό το αστείο και να «σκοτώσει » το «μωρό».

Ο Svankmajer φτάνει την αλληγορία στα ύψη του παράλογου, καθώς η Μποζένα σοφίζεται μια φανταστική ιστορία γύρω από την εγκυμοσύνη της, χρησιμοποιώντας εννέα μαξιλάρια διαφορετικού μεγέθους, τα οποία βάζει κάτω από την μπλούζα της, ένα κάθε μήνα (κάθε μαξιλάρι έχει ένα τεράστιο νούμερο). Αυτή η τρέλα, βέβαια, ενθαρρύνεται από τους αδιάκριτους γείτονες, που αποδίδουν όλα τα αξιοπερίεργα της «γέννησης» (κανείς δεν ήταν μάρτυρας σε αυτήν, κανείς δεν είδε το μωρό) στον εκκεντρικό χαρακτήρα της Μποζένα και στην καλοδεχούμενη σύγχυση της πρωτάρας μάνας.

Ο Svankmajer δε διστάζει να δείξει πράγματα, που μόλις και μετά βίας θα μπορούσαμε να φανταστούμε, όταν το ξύλινο παιδί αποκτά ζωή, τροχίζοντας την παράνοια της Μποζένα και τη δυσφορία του κοινού, δείχνοντάς το, για παράδειγμα, να πιπιλά τη ρώγα, να γουργουρίζει και, σε μια αξέχαστη σεκάνς-προμήνυμα της επερχόμενης καταστροφής, να προσπαθεί να ξεριζώσει τα μαλλιά της μάνας (χαρακτηριστικό της άμυαλης, αφοσιωμένης, τρυφερής μητέρας που, ενώ ο Ότικ πάει να τη σουβλίσει, εκείνη το αντιμετωπίζει ως ζήτημα μόδας: ο μικρός της προτείνει να κόψει τα μαλλιά της). Όσο το πλάσμα μεγαλώνει με απειλητικές αναλογίες, και δεν χωράει πια στο καροτσάκι, τόσο αυξάνονται και απαιτήσεις του. Ειρωνικές εικόνες μιας οικογενειακής κατάστασης, όπως εκείνες εκατοντάδων παιδικών μπιμπερό, αντιπαρατίθενται στον άσπλαχνο όλεθρο που σπέρνει το τέρας, μέσω του τεράστιου, άσχημου στομαχιού του, σε όποιον το πλησιάζει.

Ένα τόσο ακραίο υλικό είναι σχεδόν αδύνατον να περάσει στο κοινό χωρίς προβλήματα. Όμως η ταινία τα καταφέρνει, εν μέρει επικεντρώνοντας την αφήγηση σε ανιαρούς χαρακτήρες και στην καταθλιπτική, ρεαλιστική καθημερινότητά τους. Η πολυκατοικία, όπου οι Χόρακ ζουν (και κρύβουν το «παιδί»), μας επιφυλάσσει μια σειρά από κωμικο-ανατριχιαστικές δευτερεύουσες πλοκές: η 10χρονη αδιάκριτη γειτονοπούλα Αλτζμπέθα, η οποία κατασκοπεύοντας ανακαλύπτει τί ακριβώς συμβαίνει και καταλήγει να γίνει συνεργός του Ότικ· ο μυωπικός γερο-ανώμαλος, του οποίου το πάθος για την Αλτζμπέθα χρησιμοποιείται εναντίον του από το διαβολοκόριτσο· και τέλος, οι ίδιοι οι Χόρακ, που αποκαλούν τον Ότικ άλλοτε «ο γιος», κι άλλοτε «αυτό το τέρας», και είναι ανήμπο-

ροι, με τις απίθανες γονικές παρατηρήσεις τους, να σταματήσουν τη βασιλεία του τρόμου του.

Οι σκηνές αγκάλης της Μποζένα –και, σποραδικά, του απηυδησμένου συζύγου της– με το τέρας είναι από τις πιο δυνατές της ταινίας. Σε μια από αυτές, έχουμε μια οδυνηρά πραγματική σκηνή «παιδικής κακοποίησης», όταν ο Κάρελ αρπάζει το (ακόμη) μικρό ξύλινο παιδί και το χτυπάει επανειλημμένα πάνω στο τραπέζι, ενώ η Μποζένα ουρλιάζει με αγωνία «Δώσε μου το μωρό μου!». Σε μια άλλη φάση, η φωνή του Ότικ παραμένει ενός αξιολύπητου βρέφους που γουργουρίζει, τη στιγμή που ξεθυμαίνει η καταστροφή, την οποία το ίδιο έχει σπείρει, γεγονός που δίνει στην ταινία ένα απρόσμενο πάθος. Η ταινία διαθέτει, επίσης, γοητεία –κάθε άλλο παρά ανόθευτη, βέβαια. Σε μια ονειρώδη σκηνή, η Αλτζμπέθα διαβάζει το παραμύθι, πάνω στο οποίο βασίζεται η ταινία, και η οθόνη γεμίζει με παράξενες φιγούρες φολκλορικής τέχνης που δείχνουν το αξιολύπητο ζεύγος, την υιοθεσία του κούτσουρου και τη σταδιακή εξέλιξή του από ψεύτικο μωρό, που γεμίζει την άδεια τους ζωή, σε πανύψηλο τέρας που τους καταβροχθίζει.

Ενώ, σε αντίθεση με άλλες δουλειές του Svankmajer, εδώ υπάρχει πολύ περισσότερος χρόνος αφιερωμένος σε «αληθινούς ανθρώπους» και όχι σε καρτούν, ο σκηνοθέτης δεν τσιγκουνεύεται τις οπτικές ακρότητες. Η καύλα του γεροανώμαλου για την Αλτζμπέθα αποδίδεται οπτικά με μια φαιδρά περίεργη λήψη του καβάλου του σε γκρο-πλαν, όπου τα κουμπιά σηκώνονται και ένα χέρι κινείται προς τα έξω. Αλλά, ο σκηνοθέτης κρατά τα καλύτερα κομμάτια για τον Ότικ: ένας αχταρμάς σάπιων δοντιών και κλαδιών που γουργουρίζουν και ουρλιάζουν... Ένα από τα θέλγητρα του *Μικρού Ότικ* είναι η έμπειρη ισορροπία ανάμεσα στο γκροτέσκο, το κωμικό και το αξιολύπητο. Όπως στην πιο άριστη μορφή τέχνης, έτσι κι εδώ, δεν ξέρεις αν πρέπει να γελάσεις ή να κλάψεις. Και όπως θα έλεγε ένα άλλο «τέρας» στο πολιτιστικό πεδίο, αυτό είναι κάτι καλό.

Bright Lights Film Journal, Απρίλιος 2002, τχ. 36
Μετάφραση: **Δημήτρης Μαχαιρίδης**

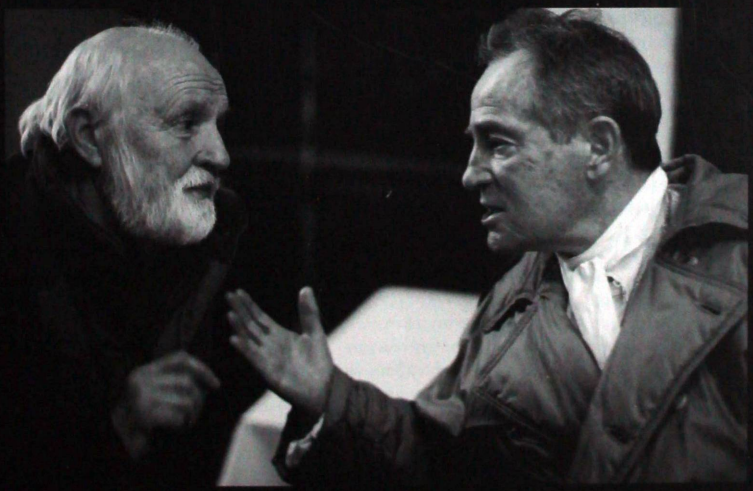
Ο μικρός Ότικ

SILENI LUNACY
Τρέλα

Τσεχία, Σλοβακία, 2005 /**Σκηνοθεσία:** Jan Svankmajer /**Σενάριο:** Jan Svankmajer /**Animation:** Bedrich Glaser, Martin Kublak /**Καλλιτεχνική διεύθυνση:** Eva Svankmajerova, Jan Svankmajer /**Φωτογραφία:** Juraj Galvanek /**Μοντάζ:** Marie Zemanova /**Ενδυματολογία:** Veronika Hruba, Eva Svankmajerova /**Ηχοληψία:** Ivo Spajl /**Ηθοποιοί:** Pavel Liska (Jean Berlot), Jan Triska (ο μαρκήσιος), Anna Geislerova (Charlotte), Martin Huba (Dr. Coulmiere), Jaroslav Dusek (Dr. Murlloppe), Pavel Novy, Stano Danciak, Jiri Krytinam /**Συμπαραγωγοί:** Helena Uldrichova, Jarolsav Kucera, Jiri Kostyr, Juraj Galvanek /**Παραγωγή:** Jaromir Kallista για Athanor Film, Barrandov Studio, Ceska Televize (Τσεχία), C-GA Film (Σλοβακία) /**Έγχρωμο, διάρκεια:** 121΄ /**Βραβεία:** Τσέχικος Λέων καλύτερης καλλιτεχνικής διεύθυνσης και αφίσας.

Ο Ζαν Μπερλό, επιστρέφοντας από την κηδεία της μητέρας του, πρώην τρόφιμο στο άσυλο του Σαρεντόν, διανυκτερεύει σε ένα πανδοχείο. Κατά τη διάρκεια της νύχτας, βλέπει τον ίδιο εφιάλτη: δυο νοσοκόμοι μπαίνουν αιφνιδιαστικά στο δωμάτιό του κι αυτός αντιστέκεται στην προσπάθειά τους να του φορέσουν ζουρλομανδύα. Την επομένη, γνωρίζεται με τον μαρκήσιο, ο οποίος τον οδηγεί με την άμαξά του στο μισο-ερειπωμένο πύργο του, όπου ζει με τον μουγκό υπηρέτη του Ντομινίκ. Το ίδιο βράδυ, ο Μπερλό γίνεται μάρτυρας ενός σεξουαλικού οργίου, που μοιάζει να βγήκε από σελίδες βιβλίου του μαρκήσιου de Sade. Την προσοχή του τραβάει μια κοπέλα, που φαίνεται να συμμετέχει στο όργιο με τη βία και η οποία, κάποια στιγμή, απο-πειράται μάταια να αποδράσει, χωρίς ο ήρωάς μας να κάνει τίποτα για να τη βοηθήσει. Την επομένη, ο μαρκήσιος πέφτει σε καταληψία και ο Ντομινίκ αναγκάζει τον Μπερλό να τον βοηθήσει να τον θάψουν. Ο μαρκήσιος συνέρχεται, ωστόσο, και βγαίνει από το φέρετρο, χάρη σε ένα σύστημα προστασίας που έχει επινοήσει, ώστε να μη θαφτεί ζωντανός, όπως συνέβη στην αγαπημένη του μητέρα. Ο Μπερλό βασανίζεται από τον ίδιο εφιάλτη και ο μαρκήσιος τον πείθει να επισκεφτεί το άσυλο του φίλου του (και συνενόχου στο όργιο Δρα Μουρλόπ), όπου υποτίθεται ότι εφαρμόζονται καινοτόμες μέθοδοι θεραπείας, όπως να κυκλοφορούν οι τρόφιμοι με πλήρη ελευθερία. Ο ήρωάς μας έχει αμφιβολίες, αλλά πείθεται να μείνει, όταν αναγνωρίζει στη Σαρλότ, την κόρη του Δρα Μουρλόπ, την κοπέλα που αποπειράθηκε να αποδράσει τη νύχτα του οργίου. Αργότερα, η Σαρλότ του εξηγεί ότι όχι μόνο δεν είναι κόρη του Δρα Μουρλόπ, αλλά ότι εκείνος μαζί με τον μαρκήσιο είναι επικίνδυνοι φρενοβλαβείς που παριστάνουν τους θεράποντες γιατρούς, ενώ το αληθινό ιατρικό προσωπικό κρατείται φυλακισμένο στα υπόγεια του κτιρίου. Παρότι ο Μπερλό έχει αμφιβολίες για τα λεγόμενα της Σαρλότ, ο έρωτάς του γι αυτήν τον οδηγεί στο να απελευθερώσει τους κρατούμενους, οι οποίοι επιβάλλουν δια της βίας την τάξη στο άσυλο. Ο Δρ Κουλμιέρ, ο πραγματικός διευθυντής, εξηγεί στον Μπερλό τη δική του θεραπευτική μέθοδο, βασισμένη σε 13 βάναυσες σωματικές τιμωρίες, στις οποίες υποβάλλει τους συλληφθέντες Δρα Μουρλόπ και μαρκήσιο. Ο Μπερλό ζητάει να φύγει με την «αρραβωνιαστικιά» του, η Σαρλότ, όμως, δείχνει να απολαμβάνει την ερωτική αγκάλη του Δρα Κουλμιέρ, ο οποίος θεωρεί τον ήρωά μας κανονικό τρόφιμο του ασύλου και ζητά να εφαρμοστεί η θεραπεία νούμερο ένα για την ψυχική εξυγίανσή του.

▼ *Με τον* Jan Triska *στα γυρίσματα της* Τρέλας



Ένα μάθημα σουρεαλισμού

του **Leo Goldsmith**

Ο κινηματογράφος του Jan Svankmajer είναι ένας απόλυτος, επιθετικός αισθησιασμός. Η κάμερά του υπερασπίζεται μια άμεση, χειροπιαστή δέσμευση με τον κόσμο, σε όλη την τερατουργία που αποπέμπει, παρά μια ήρεμη μυθοποίηση του. Σε συνεντεύξεις του, ο σκηνοθέτης έχει αναπτύξει τις αρετές της έντονης αναζήτησης της απέχθειας –ό,τι φοβίζει, προκαλεί αηδία, απωθεί κάποιον, θα έπρεπε εκείνος να το αντιμετωπίσει, πολύ περισσότερο, να το αγκαλιάσει– και οι ταινίες του συχνά παρασέρνουν το θεατή σε μια τέτοια άσκηση. Καμιά πόρτα δεν ανοίγει χωρίς τρίξιμο, κανένα έπιπλο δεν κινείται χωρίς να ξύσει το πάτωμα, και, πάνω απ' όλα, καμιά τροφή δεν καταναλώνεται χωρίς παφλασμό σάλιου ή ανακάτεμα ήχων μασήματος.

Κάτω από αυτή την οπτική, η *Τρέλα*, πέμπτη μεγάλου μήκους ταινία του Svankmajer, είναι η αποθέωση της καριέρας του – αν όχι το καλύτερο έργο του. Μια αποτελεσματική επιχειρηματολογία για την πρωτοκαθεδρία του σώματος και των αισθήσεων του πάνω στο πνεύμα και τη λογική. Ο Svankmajer εκθέτει τις απόψεις του όχι μόνο μέσω του εκτεταμένου επιθετικού διαλόγου, αλλά, επίσης, μέσω της ενδότερης δομής της ταινίας. Ο διάλογος απευθύνεται κατευθείαν στην κάμερα (και, κατ' αυτό τον τρόπο, κατευθείαν στον ίδιο τον θεατή) και όλοι οι ήχοι και οι εικόνες δίνουν έμφαση στην εγγύτητα του κόσμου, την άσχημη αιτότητα. Κάθε πλευρά της ταινίας είναι μια σύγκρουση των αισθήσεων, ένα σοκ που καταλήγει κατευθείαν στο κέντρο των αισθήσεων του κοινού.

Όπως πολλές από τις δουλειές του Svankmajer, η *Τρέλα* είναι μια λογοτεχνική διασκευή, ή, πιο συγκεκριμένα, ένα ζευγάρι προσαρμογών. Ενώνοντας δύο ιστορίες του Edgar Allan Poe (*Πρόωρη ταφή, Το σύστημα του Δρα Πίσσα και του Δρα Φτερά*) με το ακόλαστο πνεύμα και τη ρητορική του μαρκήσιου de Sade, η ταινία παρακολουθεί την καθοδηγητική διαμόρφωση ενός απονήρευτου νέου στα χέρια ενός μυστήριου (και προφανώς τρελού) μαρκήσιου, που ντύνεται με στολές του 18ου αιώνα, κυκλοφορεί με καρότσα αλόγων στον αυτοκινητόδρομο και έχει τη συνήθεια να κακαρίζει μανιωδώς. Από τη στιγμή που μπαίνει υπό τη φροντίδα του μαρκησίου, ο νεαρός Ζαν Μπερλό διαπιστώνει, ότι ο οικοδεσπότης του δεν είναι διόλου χριστιανός κι απολαμβάνει να οργανώνει περίεργες τελετές αργά τη νύχτα, με αλυσοδεμένες νεαρές υπηρέτριες, γυμνόστηθες μοναχές και κέικ σοκολάτας σε σχήμα σταυρού, που καταναλώνονται με λαιμαργία. Όταν ο Ζαν διαμαρτύρεται για τις βλάσφημες τελετές του μαρκησίου, ο γηραιός ευγενής αναλαμβάνει να δείξει στον νεαρό προστατευόμενό του το λάθος του θεοφοβούμενου τρόπου ζωής του, είτε μέσω διανοητικών επιχειρημάτων, είτε μέσω επίπονων πρακτικών εξασκήσεων στο τοπικό φρενοκομείο.

Όπως και με άλλες διασκευές του, η έμπνευση μπορεί να είναι δανεική, αλλά το προϊόν ανήκει εξ ολοκλήρου στον Svankmajer. Οι συσχετισμοί με προηγούμενες δουλειές του σκηνοθέτη αφθονούν στον αναχρονιστικό μαρκήσιο και στο ακατάστατο κάστρο του, στους αλλόκοτους κι ανησυχητικούς συνδυασμούς ζωντανής δράσης και διαφόρων μορφών animation, καθώς επίσης και στην αίσθηση των σκοτεινών, ασυνείδητων δυνάμεων που μας κυβερνούν όλους. Από τη στιγμή που μπαίνει στο άσυλο, ο μαρκήσιος επιδεικνύει στο Ζαν τη δυναμικότητα μιας «καθαρκτικής θεραπείας», με την οποία οι ασθενείς εξορκίζουν τους δαίμονές τους μέσω μιας ολικής ασυδοσίας και αναλγησίας. Εδώ, οι φρενοβλαβείς ελέγχουν το άσυλο, ξεσκίζουν πουπουλένια μαξιλάρια, ξηλώνουν μεγάλες σκάλες και ικανοποιούν πάμπολλες από τις διεστραμμένες ορέξεις τους με κατάργηση κάθε ηθικού φραγμού. Εδώ, το σώμα και οι αισθήσεις είναι απαλλαγμένες από όλες τις έλλογες εγκράτειες τους και η ελευθερία, πάνω απ' όλα, έχει την πρωτοκαθεδρία.

Ανάμεσα σε δραματικές σκηνές και ρητορικούς μονολόγους, παρεμβάλλονται αλληγορικές μαρτυρίες για την ασυγκράτητη φύση του σώματος, υπό τη μορφή, χαρακτηριστικών στο έργο του Svankmajer, stop-motion βινιετών: γκρο-πλάν από κομματιασμένα άκρα ζώων και ακαθόριστες μάζες ωμού κρέατος. Ως αντίβαρο και σχόλιο στο δράμα της ταινίας, αυτές οι κρεάτινες κούκλες –μπριζόλες που αναπνέουν, βγαλμένοι βολβοί ματιών, κι όμως, ακόμη γεμάτοι περιέργεια, εγκέφαλοι που γλιστράνε, σκουληκιασμένες γλώσσες αγελάδας– υπενθυμίζουν, όχι μόνο τη βουβή σαρκική οντότητα του ανθρώπινου είδους, αλλά επίσης, την ακατανίκητη επιθυμία της υλικής ύπαρξης του σώματος. Οι σωροί κρέατος στη σκαλωσιά του υπόστεγου γεμίζουν ρωγμές, ή (σε μια εικόνα που θυμίζει τους αδερφούς Quay) τα σωθικά ενός ρολογιού τρέχουν εξαγριωμένα και προσποιούνται από συνουσία έως κουκλοθέατρο –φαινομενικά, τίποτε δεν μπορεί να τα συγκρατήσει...

Στο ξεκίνημα, ο Svankmajer εμφανίζεται στην

Τρέλα

οθόνη να προλογίζει την ταινία του ως «ταινία τρόμου –με όλα τα εκφυλιστικά στοιχεία που προσιδιάζουν σε αυτό το είδος». Και ενώ η κατηγοριοποίηση αυτή μπορεί να αμφισβητηθεί, η επιθυμία για μια ταινία γεμάτη από αισθησιακή εμπειρία, που δίνει ελεύθερη ηγεμονία στις πιο διεστραμμένες ιδέες και ορέξεις, σχετίζεται άμεσα με τους στόχους αυτού του είδους. «Δεν είναι ένα έργο τέχνης,» μας διαβεβαιώνει. Είναι, όπως, σχεδόν, το σύνολο του σουρεαλισμού της πρώην Τσεχοσλοβακίας, ένα επίμονο και σοβαρό πολιτικό σχόλιο. Μέσα από το έργο τους, ο Svankmajer και η, επί μακρόν συνεργάτιδα και σύζυγός του, ζωγράφος και συγγραφέας Eva Svankmajerova (που πέθανε μόλις ολοκληρώθηκε η ταινία) εφάρμοσαν το σουρεαλισμό ως μια ηθική στάση, ως μια πρόκληση στους κανόνες, την υποκρισία και τα καθεστώτα του ρεαλισμού. Ο σουρεαλισμός δεν είναι γι' αυτούς μια αφίσα στον τοίχο ενός δωματίου σε κάποιον κοιτώνα ή ένα εκκεντρικό εξώφυλλο δίσκου, αλλά επαναστατική δήλωση και, υπό το σοσιαλιστικό καθεστώς, δήλωση που θα μπορούσε να τιμωρηθεί.

Από τη στιγμή που αποκαθίσταται η τάξη στο άσυλο, και οι αδίστακτοι, αυταρχικοί γιατροί επιστρέφουν για να καταπιέσουν τους φρενοβλαβείς, γίνεται ολοφάνερο, ότι η πεποίθηση του Svankmajer για τη βαρύτητα της αισθαντικότητας πάνω στη λογική, αποκτά μεγάλη κοινωνική σημασία και ο μαρκήσιος de Sade γίνεται μια μεγάλη επαναστατική φιγούρα –όπως ακριβώς ήταν στη Γαλλία του 18ου αιώνα. Σε μια εποχή όπου προβάλλονται σε κινηματογραφικά φεστιβάλ ταινίες που προορίζονται για multiplex, η ταινία του Svankmajer είναι μια ξεκάθαρη απάντηση, ένα μάθημα ακρότητας και μια υπενθύμιση, ότι η τέχνη μπορεί να είναι ταυτόχρονα προκλητική, επιθετική, ανατρεπτική και απωθητική. Με άλλες λέξεις, ο σουρεαλισμός δεν είναι φαντασία, αλλά ευαισθησία, ένας τρόπος ζωής· ένας τρόπος να προσεγγίσουμε τον κόσμο, κι όχι να απομακρυνθούμε από αυτόν.

© 2006 notcoming.com

Μετάφραση: **Δημήτρης Μαχαιρίδης**

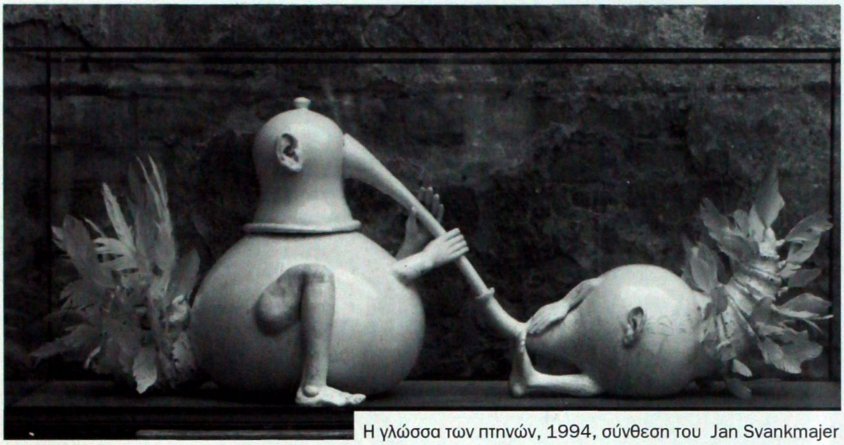
Jan Svankmajer, ο καλλιτέχνης από την Πράγα

του **Μπάμπη Ακτσόγλου**

Ο Jan Svankmajer γεννήθηκε στην Πράγα στις 4 Σεπτεμβρίου 1934. Ο πατέρας του ήταν διακοσμητής βιτρινών και η μητέρα του μοδίστρα. Δεν έχουμε πολλές πληροφορίες για τα παιδικά του χρόνια την περίοδο του Β΄ Παγκόσμιου Πολέμου, πέρα από το σημαδιακό γεγονός ότι τα Χριστούγεννα του 1942 πήρε για δώρο ένα σετ παιδικού κουκλοθέατρου. Ακολούθησε η απελευθέρωση και η εγκαθίδρυση του κομμουνισμού στην Τσεχοσλοβακία, προς τον οποίο ο Svankmajer δεν έκρυψε την απέχθειά του, τουλάχιστον, όπως εφαρμόστηκε στη σταλινική, ολοκληρωτική εκδοχή του. Τα έτη 1950-1954 φοίτησε στη Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών της Πράγας, στο τμήμα σκηνογραφίας, όπου είχε την πρώτη του επαφή (μέσω αναγνωσμάτων) με τους τσέχους Σουρεαλιστές και, κυρίως, με τα γραπτά του Karel Teige, ιδρυτή της Τσέχικης Σουρεαλιστικής Ομάδας. Γνώρισε, επίσης, κάποια εικαστικά έργα της διεθνούς αβάνγκαρντ, η οποία ήταν υπό διωγμό, μια και αντιτίθετο στις βασικές αρχές του σοσιαλιστικού ρεαλισμού. Ο κινηματογράφος δεν τον απασχολεί ακόμα καθόλου ως σκέψη, αντίθετα, φαίνεται να τον έλκει η λαϊκή παράδοση του κουκλοθέατρου και του guignol, απ' όπου μπορεί να αντλήσει μαθήματα σκηνικού «μοντερνισμού».

Έτσι, το 1954 γράφεται στην DAMU, την Ακαδημία Δραματικών Τεχνών της Πράγας, για να παρακολουθήσει τα τμήματα κουκλοθέατρου και θεατρικής σκηνοθεσίας και σκηνογραφίας. Εκεί, εξοικειώνεται με το έργο των ρώσων αβανγκαρντιστών, ενώ, μετά το φιλελεύθερο άνοιγμα που ακολούθησε το θάνατο του Στάλιν, μπόρεσε να γνωρίσει καλύτερα τις τάσεις της διεθνούς πρωτοπορίας και ιδιαίτερα των Σουρεαλιστών. Είναι ενδεικτικό, πάντως, ότι στην παράσταση αποφοίτησής του, βασισμένη στο έργο *King Stag* του Carlo Gozzi, χρησιμοποίησε φιγούρες κουκλοθέατρου, ηθοποιούς και μασκοφορεμένους ηθοποιούς, κάτι που θα δούμε σε αρκετές ταινίες του. Λίγο πριν παρουσιαστεί για τη στρατιωτική του θητεία το 1958, δουλεύει ως σκηνοθέτης και σκηνογράφος σε διάφορες θεατρικές σκηνές (όπως στο Κρατικό Θέατρο Κούκλας του Λιμπέρεκ), ανεβάζοντας, μεταξύ άλλων, μια εκδοχή του *Δον Ζουάν*, ενώ έχει και την πρώτη του επαφή με τον κινηματογράφο, συνεργαζόμενος, ως μαριονετίστας, στην παραγωγή του *Johannes Doctor Faust*, του Emil Radok. Η ταινία θα τιμηθεί το 1959 στο Φεστιβάλ Βενετίας, ωστόσο παραμένει μέχρι σήμερα παραγνωρισμένη.

Το τέλος της στρατιωτικής του θητείας το 1960, τον βρίσκει σε μια Πράγα που διέρχεται περίοδο θεατρικού οργασμού και αναζητήσεων (με αποκορύφωμα τη σχολή του Μαύρου Θεάτρου), στον κινηματογράφο προετοιμάζεται το έδαφος για την έκρηξη της τσέχικης νουβέλ βαγκ, ενώ αποτελούν σύνηθες πλέον φαινόμενο οι εκθέσεις εικαστικών με έργα (και τάσεις), που, μέχρι πρότινος, ήταν απαγορευμένα. Στα πλαίσια ενός πολύ γνωστού θεάτρου της πόλης, του Θεάτρου Σέμαφορ, ο Svankmajer φτιάχνει μια δική του ομάδα, το Θέατρο της Μάσκας, ανάμεσα στα μέλη του οποίου είναι και η μέλλουσα γυναίκα του Eva, μια διακεκριμένη εικαστική καλλιτέχνις της σουρεαλιστικής σχολής. Η ομάδα ανεβάζει μια σειρά πρωτοποριακές παραστάσεις (*Η ιστορία ενός καθημερινού στρατιώτη* του Vitezlav Nezval, *Μεθυσμένοι*



Η γλώσσα των πτηνών, 1994, σύνθεση του Jan Svankmajer

στο τσίρκο του Mahen, *Άκαμπτα κεφάλια, Johannes Doctor Faust, Συλλέκτης σκιών* κ.α.), οι οποίες, όμως, δεν έχουν την αναμενόμενη ανταπόκριση από το κοινό, με αποτέλεσμα, σύντομα να επέλθει ρήξη με τη διεύθυνση του Θεάτρου.

Το 1962, ο Svankmajer και άλλα μέλη της ομάδας του έρχονται να δουλέψουν στο επίσης φημισμένο Θέατρό της Μαγικής Λατέρνας της Πράγας (Laterna Magika), ειδικευμένο σε παραστάσεις Μαύρου Θεάτρου και διάφορες multi-media παραγωγές. Εκεί, ξανασυναντά τον Emil Radok, αδελφό του ιδρυτή του Μαύρου Θεάτρου Alfred Radok, με τον οποίο γράφει διάφορα σενάρια για ταινίες, που, βεβαίως, δεν είδαν ποτέ το φως της μέρας. Την επόμενη χρονιά (1963), γεννιέται η κόρη του Veronika, κι αμέσως μετά το πρώτο του κινηματογραφικό «τέκνο», η ταινία *Το τελευταίο κόλπο των κυρίων Σβάρτζεβαλντ και Έντγκαρ,* την οποία γυρίζει με μέλη του Μαύρου Θεάτρου για λογαριασμό της Kratky Film. Η ταινία βραβεύεται σε τέσσερα διεθνή Φεστιβάλ (Τουρ, Μπέργκαμο, Μανχάιμ, Μπουένος Άιρες), τύχη που θα έχουν, από δω και πέρα, όλες σχεδόν οι δουλειές του Svankmajer.

Ύστερα από έξι ταινίες μικρού μήκους επηρεασμένες από τη θεατρική του εμπειρία, το κουκλοθέατρο και το μανιερισμό, ο *Κήπος* (1968) σηματοδοτεί το οριστικό του πέρασμα στο σουρεαλισμό. Προηγήθηκε η ένταξή του στην Ομάδα των Τσέχων Σουρεαλιστών, μετά τη γνωριμία του με τον συγγραφέα Vratislav Effenberger, ηγετική μορφή και θεωρητικό του κινήματος. Όμως, οι ελπίδες της Άνοιξης της Πράγας πνίγονται με την εισβολή των σοβιετικών τανκς και ο Svankmajer αρχίζει να έχει τα πρώτα του προβλήματα λογοκρισίας. Το κείμενο που συνοδεύει την ταινία του *Οστεοφυλάκιο* (1970) θεωρείται «απαράδεκτο», εξαιτίας ενός ελαφρά ειρωνικού τόνου και αντικαθίσταται με μια ανώδυνη μουσική υπόκρουση. Πολύ πιο σοβαρές είναι οι επιπτώσεις από την ταινία *Το ημερολόγιο του Λεονάρδο* (1972), όπου σκίτσα του Λεονάρδο ντα Βίντσι αντιπαραβάλλονται με εικόνες της κομμουνιστικής ζωής, επιλογή που θεωρήθηκε προσβλητική, με αποτέλεσμα η ταινία να απαγορευτεί και ο Svankmajer να αποκλειστεί για επτά χρόνια από τα στούντιο. Θα δουλέψει, ωστόσο, ως σχεδιαστής ειδικών εφέ σε ταινίες συναδέλφων στα στούντιο Μπαραντόφ, κυρίως, όμως, θα ασχοληθεί με αυτό που ο ίδιος ονομάζει «απτικούς πειραματισμούς», όπως και μια σειρά εικαστικών δημιουργιών στο ίδιο πνεύμα.

Το 1975 γεννιέται ο γιος του Vaclav, ενώ το 1976 με τη γυναίκα του Eva ξεκινά μια σειρά από κεραμικά έργα, τα οποία συνυπογράφουν με το ψευδώνυμο J. E. Kostelec. Το 1979 επιστρέφει στην σκηνοθεσία, με την προϋπόθεση να διασκευάζει κλασικά έργα: *Το κάστρο του Οτράντο* (Horace Walpole), *Η πτώση του Οίκου των Όσερ* (Edgar Allan Poe). Ωστόσο το 1982, δημιουργεί νέο σκάνδαλο με την πιο φημισμένη ταινία του, *Διαστάσεις διαλόγου,* η οποία, αν και βραβεύεται σε πολλά διεθνή φεστιβάλ, παρουσιάζεται στα μέλη της Κεντρικής Επιτροπής του Κ.Κ.Τσεχοσλοβακίας ως παράδειγμα προς αποφυγή! Η ταινία δεν προβάλλεται στη χώρα του, ενώ την ίδια τύχη έχει και το *Κάτω στο κελάρι,* που ο Svankmajer

Η Eva Svankmajerova (δεξιά) στο εργαστήρι της.

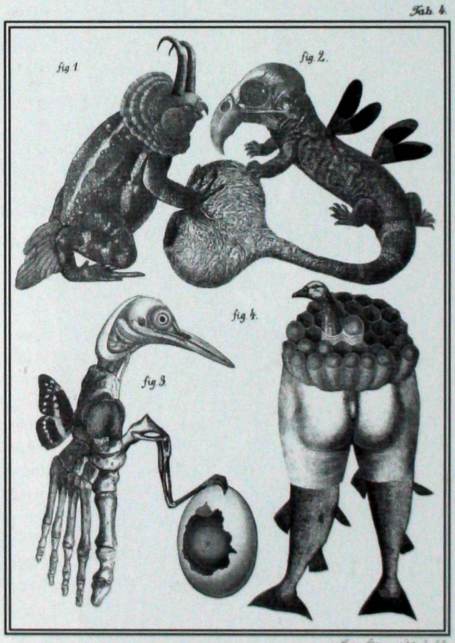
θεωρεί ως την πιο προσωπική ταινία του. Έχοντας όμως καταξιωθεί στο εξωτερικό, βρίσκει ξένη χρηματοδότηση για την πρώτη του ταινία μεγάλου μήκους: η *Αλίκη*, μια ελεύθερη παραλλαγή της *Αλίκης στη Χώρα των Θαυμάτων*, προβάλλεται το 1988 στο Φεστιβάλ Βερολίνου. Την επόμενη χρονιά, η βελούδινη επανάσταση φέρνει το τέλος του κομμουνισμού στην Τσεχοσλοβακία και ο Svankmajer κάνει την πρώτη του ανοιχτά πολιτική ταινία, *Ο θάνατος του σταλινισμού στη Βοημία* (1990).

Με τον μόνιμο συνεργάτη και παραγωγό του Jaromir Kallista αγοράζει έναν παλιό κινηματογράφο στο χωριό Κνόβιτζ και δημιουργεί τα στούντιο Athanor, στα οποία θα κάνει τις επόμενες ταινίες του. Μετά την *Τροφή* (1992), τελευταία μικρού μήκους ταινία του, ολοκληρώνει το *Φάουστ*, ύστερα από πολλαπλές ατυχίες και περίεργα συμβάντα (αυτοκτονία ενός μέλους του συνεργείου, θάνατος του νοσούντα πρωταγωνιστή Petr Cepek λίγο μετά το τέλος των γυρισμάτων). Συνεχίζει με τρεις ακόμα ταινίες μεγάλου μήκους, *Συνωμότες της ηδονής* (1996), *Ο μικρός Ότικ* (2000) και *Τρέλα* (2005). Ιδιαίτερα ο *Μικρός Ότικ* γίνεται μεγάλη εμπορική επιτυχία στην Τσεχία και ψηφίζεται καλύτερη τσέχικη ταινία της χρονιάς. Η ολοκλήρωση της *Τρέλας*, όμως, σκιάζεται από το θλιβερό γεγονός του θανάτου της συζύγου του, στις 20 Οκτωβρίου 2005.

Το κινηματογραφικό έργο του Svankmajer τυγχάνει, έστω και καθυστερημένα διεθνούς αναγνώρισης, αγκαλιάζεται από ευρύτερους κύκλους οπαδών –όπως οι λάτρεις της γκόθικ κουλτούρας– ενώ, παράλληλα, την ίδια τύχη έχει και η εικαστική δουλειά του, με τη διοργάνωση πολλών εκθέσεων ανά την υφήλιο.

Αθήνα, Οκτώβρης 2006

Καθαρίζοντας, 1972, λάδι της Eva Svankmajerova



Εικονολεξικό (ζωολογία), 1972, κολάζ

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ [illegible]
HELLENIC MINISTRY OF CULTURE

ΦΕΣΤΙΒΑΛ [illegible]
THESSALO[illegible] INTERNATIONAL [illegible]
ΗΜΕΡΕΣ Α[illegible]