

# Det Svankmajerske

Svankmajer er surrealist av legning. Ikke animatør, ikke filmskaper, men surrealist. Et av surrealismens sentrale postulat er at det å bringes ut av likevekt er en forutsetning for det å forstå. For å oppnå innsikt må man først miste fatningen. En surrealist er ivrig etter å overraske og forskrekke. Gjennom sine forvrengninger og overdrivelser ønsker han å sette tingene i et nytt lys.

At Svankmajer arbeider med animasjonsfilm er altså i en viss forstand sekundært. Det er derfor noe av et paradoks at nettopp han kanskje er den mest innflytelsesrike animasjonsfilmskaper gjennom de siste 10 -15 år.

Jan Svankmajer er født i Praha 1934. I årene 1950 - 58 tok han sin kunstfaglige utdanning, med særlig fordypning innenfor dukketeateret. Etter utdannelsen fortsatte han i Maskenes Teater og det Svarte Teater før han gikk inn i det berømte *Laterna magica* i Praha. Her ble Svankmajer introdusert for filmen, hvis dynamiske potensiale umiddelbart fengslet ham. Svankmajer verdsatte også filmens mer generelle fleksibilitet: «Film har en stor fordel i forhold til teateret. Den kan vente på sitt publikum; teateret kan det ikke. [-] mine filmer har ventet i tyve år på sitt publikum.» Svankmajer hadde funnet sitt medium.



## Det Svankmajerske

Svankmajers filmer er svært varierende med tanke på hvilke materialer, og hvilken film- og animasjonsteknikk som er i fokus. Det er likevel lett å gjenkjenne Svankmajers filmer - de er svært «Svankmajerske». Fiksjonsuniverset er innholdsrikt, fylt til randen med tildels iøynefallende objekter i usedvanlige sammensetninger og samhandlinger. De forskjellige objektene - gjerne en blanding av mekaniske og organiske - går over i hverandre, infiserer hverandre og krystalliserer seg fra hverandre. Overflater og tekstur granskes i transformasjon fra et nivå til et annet, fra et objekt til et annet.

Teknisk sett er Svankmajers filmer preget av en imponerende håndverksmessig presisjon. Kameraet farer avgårde, bråstopper og vender. Fokus forandres innenfor én og samme kamerabevegelse, og ofte klippes det mellom motgående bevegelser. Hele tiden myldrer det av liv i billedruten - og billedruten er selv levende. Rastløst søkende vandrer kameraet rundt i sin verden, og avslører et lekerom i full aktivitet uavhengig av et subjekt, som i *Jabberwocky* (1971), eller en sivilisasjon i forgjengelighet sterkt kontrastert til vakker musikk, som i *Johann Sebastian Bach: Fantasia in G Minor* (1965).

Svankmajer arbeider på alle plan med en form for collage, det er følgelig vanskelig å trekke et klart skille mellom uttrykk og innhold. Kameraføring, klipping og objekter er elementer som legges til hverandre som om de er demokratisk sidestilt, de er like viktige. Helheten, den enkelte film, fremstår som den endelige collage.

Svankmajers filmer er makabre og dystre. I den grad hans filmer tillater oss å snakke om en slutt, er den aldri særlig lystig eller optimistisk. Svankmajers mange overraskende vendinger gjør imidlertid at filmene også er humoristiske. Humoren befinner seg på den mørkere del av den humoristiske skala, og den kan fort slå over i det mollstemte. Svankmajer vil mer med sine overraskelser enn å underholde. Han vil ryste og forstyrre sitt publikum i deres bedagelige vanetenkning. Selv har han ved flere anledninger kalt seg «militant» surrealist. Hvilken innsikt er det så han ønsker å fremby for den som tillater seg å ofre likevekten i møte med filmene hans?



### Innflytelse og inspirasjon

På tross av at den politisk-kulturelle ensretting i Svankmajers studietid var tilnærmet absolutt, lyktes det ham å skaffe seg en viss kjennskap til revolusjonære filmskapere som Sergei Eisenstein og Dziga Vertov. Selv om Svankmajer arbeidet med collage som uttrykksform lenge før han overhodet befattet seg med film, kan vi utvilsomt spore Eisensteins innflytelse på Svankmajers tildels brutale kameramontasjer, mens han kanskje står i gjeld til Vertov når det gjelder å gjøre kamera til en aktør snarere enn en betrakter. Sansen for det absurde gjør Federico Fellini og Louis Bunuel til Svankmajers åndsvenner. Han har også latt seg inspirere av forfattere som Lewis Carrol og Edgar Allan Poe - noe som har resultert i filmer som eksempelvis Svankmajers første spillefilm

*Alice* (1987), og

*The Fall of the House of Usher*. Freuds vektlegging av barndommen og drømmenes betydning står imidlertid også sentralt for Svankmajer i hans arbeide med film. Således blir både

*Alice* og

*The Fall of House of Usher* kun rammeverk for bearbeidelsen av Svankmajers egne barndomsminner og traumer.

Selv om Svankmajer som surrealist slik henter inspirasjon fra kilder nærliggende for ham i tid og mentalitet, er han kanskje nærmest knyttet til sin nasjonale fortid. Hans filmer kan betraktes som en forvaltning av den tsjekkiske kulturarven. Som nevnt lot Svankmajer seg utdanne innenfor marionette- og dukketeateret, som helt opp til andre verdenskrig har hatt en særegen posisjon i den tsjekkiske kulturen. Marionette- og dukketradisjonen kan spores tilbake til 1500-tallet, da omreisende trupper sørget for spredningen av marionette- og dukketeatrets popularitet. På repertoaret stod ikke eventyr og dess like, men Shakespeare, bibelske fortellinger og myter - Dr. Faust og Don Juan, for eksempel, som begge er filmatisert av Svankmajer. Tradisjonens betydning ligger bl.a. i at marionetteteateret var et forum for det tsjekkiske språk. Eksempelvis var kulturlivet fra midten av 1700-tallet og frem til midten av 1800-tallet underlagt den tyskspråklige dominans. Unntaket fra denne regelen var marionetteteateret, som derfor antok en nasjonsfremmende funksjon. Denne funksjonen er selvfølgelig viktig for en nasjon som like opp til våre dager har vært underlagt fremmede og stadig skiftende herredømmer.

Når Svankmajer i

*Punch and Judy* (1966) ikke bare spiller på en gammel fortelling, men også kopierer hundre år gamle dukker, så forsøker han å gripe, eller holde fast ved, en funksjon som har nedfelt

seg i de «tilårskomne» dukkene. Ikke så å forstå at han forsøker å rekonstruere en historisk forestilling. Han lar dukkene opptre i sin filmcollage sammen med en rekke andre elementer; montasjer av avisutklipp fra 1800-tallet, infernalske maskiner, kulisser med magiske hull, og en hamster. Svankmajer «låner» dukkene, men han har ingen interesse av å fortolke dem. Han tar dem ut fra deres tradisjonelle kontekst og lar dem opptre i sine nye omgivelser, men uten å tilpasse dem samtiden. Slik unngår han å forstyrre hva han kaller deres latente mening - dukkene får tale for seg selv.

Senrenessansens manierisme står også sentralt for Svankmajer. En spesiell stilling i så måte inntar Arcimboldo som var maler ved hoffet i Praha samt bestyrer for keiserens Wunderkammer eller raritetskabinett. Som maler er Arcimboldo kjent for sine portretter «bestående» av frukt, grønnsaker o.l. Hans bilder har flere betydningsnivåer. Det kjente portrettet av keiser Rudolf II er for eksempel en fremstilling av markens grøde, samtidig som det portretterer keiseren i Vertumnus' skikkelse - den romerske guden for de skiftende årstider - og endelig er det en allegori over keiserens fruktbare styre. I

*Dimensions of Dialogue* (1982) finner vi det tydeligste eksempel på innflytelsen fra Arcimboldo. I likhet med sitt forbilde turnerer Svankmajer betydningsnivåene på en mesterlig måte. I bunn ligger en slags metafabulering over animatørens evne til å gi liv til de døde gjenstandene figurene er komponert av. Dertil kommer den tematiske behandling av kommunikasjonens vanskeligheter, og endelig finner vi en presentasjon av tingene hvor disse på den ene side unndrar seg den strenge kategorisering, og hvor de på den annen er underlagt den menneskelige fantasie uttømmelige evne til å la dem inngå i stadig nye variasjoner - ars combinandi.



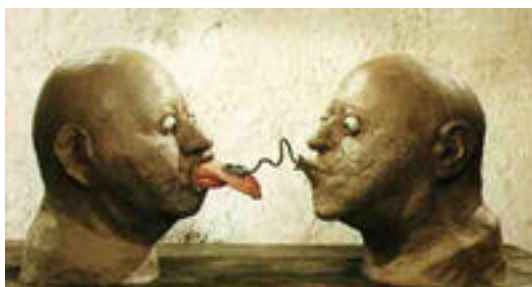
Det er verdt å legge merke til at også raritetskabinettet, som Arcimboldo altså var kurator for, best kan forstås som en hyllest til fantasien. På den ene side gjaldt det å ordne naturlige og mennesketilvirkede gjenstander i et system som representerte en form for leksikalsk viten. På den annen side var det særlig unntakene, det eksepsjonelle, som hadde samleverdi. Det fascinerende ved Wunderkammerets gjenstander var at de appellerte til fantasien.

Svankmajers filmer er også små wonderkammer. Han deler såvel fascinasjonen for ting som gleden ved å sortere dem, med Arcimboldo og Rudolf II - om enn ikke helt etter de samme sorteringsregler.

*Historia naturae (suitta)* (1967) spiller eksempelvis eksplisitt på raritetskabinettets dobbelthet. Filmens oppbygning er leksikalsk i den forstand at vi presenteres for en rekke levende ting, deres latinske navn, illustrasjoner av dem og endelig skjelettene av dem. Svankmajer etteraper den vitenskapelige inndeling og redegjøring, samtidig som han bryter med den. Rimen etterlater et inntrykk av at verden ikke lar seg klassifisere, og gjennom den sideløpende presentasjon av et særegent surrealistisk bestiarium - bestående av biller, salamandre og beitedyr - nedlegges en påstand om at verden er oss fremmed. Verden er i bunn og grunn en serie uetterlignelige og uforklarlige enkelttilfeller. Her er også kjernen i Svankmajers surrealistiske budskap.

Svankmajers filmer har en klar historisk og geografisk tilhørighet. Som kunstner skriver han seg inn i en regional tradisjon, men han forvalter den ikke som en museumsgjenstand. Tvert imot er det karakteristisk for Svankmajer hvordan det lokale og forgangne vitaliseres ved at det kobles opp mot andre og mer moderne impulser. Og på tross av at hans filmer kan sies å være bærere

av et spesielt kulturelt traume - det tsjekkiske - og således har en politisk funksjon, favner hans filmer mye videre enn som så. Svankmajer formidler en mentalitet i sin utvelgelse og behandling av objekter som har en allmenn interesse - utover det rent nasjonale.



### **Alt Er Ting**

Ved å plassere objekter i utradisjonelle sammenhenger og samhandlinger fjerner Svankmajer objektene fra deres funksjon i virkeligheten, og frarøver dem deres nytteverdi. Gjennom fokuseringen på tekstur og overflate postuleres det at objektene har en egenverdi. Ved også å inkludere nedslitte og forgjengelige objekter i sin animasjon opponerer han direkte mot en mentalitet hvor alt måles etter anvendelighet og nytte.

Ved å frigjøre objektene fra deres nytteverdi åpner Svankmajer opp for objektenes latente mening - han får så å si objektene i tale. Ikke så å forstå at vi kan lese ut av objektene en egentlig eller dypere mening - tvert imot, noen ensrettet og absolutt betydning finnes ikke. Objektene bærer med seg flere latente betydninger, som kan aktiviseres i møte med den enkelte tilskuers private assosiasjoner og erkjennelser. Slik får objektene i Svankmajers filmer et liv - en sjel, som kommuniserer forskjellig med de forskjellige tilskuerne.

På dette viset er Svankmajer verdig den betegnelsen som så ofte er blitt ham til del: Alkymist. Som alkymistene forsøkte å fremstille gull av uedle metaller, slik forsøker Svankmajer å heve det dagligdagse opp til noe betydningsfullt og endatil magisk. Denne opphøyelsen av objekter til «subjekter» er gledelig og optimistisk, den inneholder imidlertid også en trussel. Implisitt i opphøyelsen ligger også en degradering - degraderingen av det som tradisjonelt står over de hverdagslige objekter. På tross av at Svankmajer har som mål i sine filmer å gi objekter liv, vil dette nødvendigvis medføre at det som i vår virkelige verden oppfattes som virilt og levende, mister sin sjel. I opphøyelsen av objektene, ligger en omveltning av vårt tradisjonelle hierarki. En slik omveltning kan være oppløftende i sin befrielse av fastlåste normer og regler, den kan imidlertid også være ubehagelig fordi den truer med kaos - som subjekter mister vi vår integritet. I Svankmajers likestilte univers blir alt «ting», alt blir objekter.

For den som våger å gi seg i kast med Svankmajers filmer, venter derfor en rekke nye betraktninger - dypt personlige og likevel allmenngyldige - over «tingenes tilstand», slik den bare lar seg formidle gjennom animasjonsmediet.

**Artikkelen er skrevet av Tonje Bjander og Arne Fredheim.**

Artikkelen stod opprinnelig på trykk i programkatalogen til Animerte Dager/Oslo Animation Festival 1998.