



LA POLITICA DEGLI OGGETTI

CIANFRUSAGLIE, FETICCI E MARIONETTE NEL CINEMA DI JAN ŠVANKMAJER

Stefano Oddi

ABSTRACT. This article explores the political and ontological centrality of objects in the cinema of Jan Švankmajer, interpreting his work as a radical anti-anthropocentric project rooted in militant Surrealism. Through stop-motion animation, everyday objects—tools, utensils, toys, puppets, and organic matter—acquire agency, disrupt narrative logic, and challenge hierarchies between human and non-human realms. Drawing on philosophical reflections on “things,” the essay argues that Švankmajer’s animated artifacts operate as political allegories: initially critiquing the oppressive structures of communist Czechoslovakia and later expanding toward a broader denunciation of consumerism and identity erosion. From early shorts such as *The Flat* to feature films like *Alice* and *Little Otik*, objects progressively decenter the human subject and propose a hybrid, relational ontology in which organic and inorganic forms coexist beyond anthropocentric frameworks.

PAROLE CHIAVE: Jan Švankmajer, Surrealism, Stop-motion animation, Anti-anthropocentrism, Political allegory

1. IL MONDO VIVO DELLE CIANFRUSAGLIE



el tentativo di definire in modo univoco i tratti costitutivi del suo cinema estremo e visionario, sperimentale e (spesso) anti-narrativo, popolato di oggetti più che di esseri umani e fondato sul ricorso costante allo stop-motion al fine di dar vita alla ma-

teria inerte, il regista e animatore ceco Jan Švankmajer ha più volte ripetuto che «la [sua] aspirazione è [...] quella di fare ‘documentari surrealisti’» (Švankmajer in Fornara, Pitassio, Signorelli 1996: 68). Attraverso questo accostamento terminologico (apparentemente) ossimorico, Švankmajer coniuga la tensione realista di un’opera che, a partire dalla metà degli anni sessanta, si pone l’esplicito obiettivo di documentare le storture della realtà

sociopolitica coeva (non è un caso che, prima del crollo della Cortina di Ferro, molti suoi film siano stati oggetto di una pesante repressione censoria da parte del regime cecoslovacco) e un modello estetico di impronta eminentemente surrealista, fondato sul ricorso costante alle tecniche elette a canoni estetici di riferimento dall'avanguardia storica (il *collage*, l'*assemblage*, l'*objet trouvé*...). Del Surrealismo propriamente detto, tuttavia, Švankmajer sembra rigettare il puro trionfo dell'illogico e la supremazia dell'onirico a cui tradizionalmente il movimento viene associato, in un'opposta rivendicazione della sua storizzazione, del suo alto grado di referenza al reale. Come spiega il regista, d'altronde,

intorno al surrealismo continua ad esistere tutta una serie di malintesi. Gli storici dell'arte lo considerano una corrente artistica dell'avanguardia fra le due guerre; altri con questo nome indicano tutto quanto esula dalla logica e dalla realtà. Perfino i politici hanno cominciato ad usare questa parola come sinonimo di nonsenso. Altri confondono il surrealismo con l'assurdo. [...] Il surrealismo non è arte. Il surrealismo è un determinato percorso spirituale, un percorso che non ha né avuto inizio con il primo manifesto surrealista del 1924, né fine con la Seconda Guerra Mondiale (o con la morte di Breton) [...]. È tutt'altro (concezione del mondo, filosofia, ideologia, psicologia, magia) che estetica. [...] Ciò che nel surrealismo è sempre vivo sono invece le sue posizioni nei confronti del mondo, della vita. (Ivi: 61-62)

E riconosce, inoltre, che

nell'attuale vuoto di idee (e ideologico) il surrealismo offre [...] la possibilità di una ferma opposizione nei confronti della civiltà utilitaristico-economica contemporanea. [...] Il surrealismo, cioè, offre le armi contro la noia onnicomprensiva del pragmatismo consumistico. (*Ibid.*)

Per Švankmajer, dunque, il surrealismo si sostanzia come un mezzo di liberazione che opera direttamente sulla realtà, animata e metamorfizzata dal suo potere creativo, come uno strumento di indagine attraverso cui scandagliare le contraddizioni e, in generale, le dinamiche costitutive della società contemporanea. Nonostante evochi costantemente un senso di evasio-

ne dal mondo ordinario, infatti, il cinema di Švankmajer si propone sempre come espressione di un surrealismo "realizzato" e militante¹, inteso come «presa di posizione ribelle nei confronti della vita e del mondo» (<https://nanditakumar.com/jan-svankmajer-interview/>), una vera e propria «autoterapia», attraverso cui – ammette il regista ceco – «io cerco di 'dare un nome' ai demoni miei e della civiltà, così da poterli scacciare» (Švankmajer in Fornara, Pitassio, Signorelli 1996: 71).

All'interno di questo universo estetico sospeso fra il dato di realtà e l'idioma della surrealtà, un ruolo diegetico assolutamente prioritario è occupato dagli oggetti comuni, quotidiani, a volte perfino obsoleti, resi logori e inutilizzabili dal tempo. Questi vengono infatti posti letteralmente al centro della materia diegetica, corporeizzati e dinamizzati attraverso il ricorso allo stop-motion, in un'operazione che, citando Terrence Rafferty, «va direttamente alla radice del significato dell'animazione: infondere la vita alle cose inanimate» (Rafferty in Antermite e Lanzo 2010: 34). Il cinema di Švankmajer, in questo senso, può essere inteso come una sorta di laboratorio alchemico capace di infondere vita all'artificiale, o meglio di risvegliare negli oggetti che tutti i giorni dominano il nostro spazio esistenziale una potenza vitale fino a quel momento rimasta dormiente. Il regista stesso, d'altronde, ipotizza la «'conservazione' di alcuni contenuti in un oggetto che le persone hanno toccato in condizioni di estrema sensibilità», contenuti che «in alcune circostanze, gli oggetti 'emotivamente' carichi sono in grado di rivelare» (Švankmajer in Hames 1995: 115). Proprio in questa negazione della natura meramente strumentale, merceologica degli oggetti, in questa concezione quasi "animistica" del mondo artificiale, inteso come un universo dotato di una propria vita spirituale, il cinema di Švankmajer si avvicina sorprendentemente alle riflessioni che il filosofo italiano Remo Bodei dedica alla vita delle cose, concettualmente opposte agli oggetti,

¹ Zoran Samardzija parla nello specifico di un «surrealismo politicamente motivato», che portò il regista ceco a «sviluppare molte idee e sceneggiature la cui modernità politica dovette attendere la Rivoluzione di Velluto e la fine del comunismo per essere filmata» (Samardzija 2020: 49). Tutte le traduzioni da fonti in lingua inglese presenti nell'articolo sono mie.

in quanto portatrici – a differenza di questi ultimi – di stati memoriali, simbolici, emozionali derivanti dalla loro interazione con l'uomo e la Storia.

Il privilegiare la cosa rispetto al soggetto umano [scrive Bodei] serve per altro a mostrare il soggetto stesso nel suo rovescio, nel lato più nascosto e meno frequentato. Investiti di affetti, concetti e simboli che individui, società e storia vi proiettano, gli oggetti diventano cose, distinguendosi dalle merci in quanto semplici valori d'uso e di scambio o espressioni di status symbol. (Bodei 2009: 22)

Restando nell'alveo tracciato dalle riflessioni di Bodei, dunque, il cinema di Švankmajer si sostanzierebbe come un cinema delle cose viventi, nel quale la figura umana convive con una estrema dinamizzazione dell'artificiale oppure viene completamente espunta, lasciando emergere chiaramente – nota Eusebio Ciccotti – l'intenzione del regista di «dissacrare la sorpassata visione dell'uomo che considera se stesso dominatore e padrone incontrastato degli oggetti da lui creati» (Ciccotti 1989: 115).

Se fino ad ora [continua Ciccotti] gli oggetti hanno fatto parte della vita dell'uomo, sono stati usati da lui, sembra dirci Švankmajer, è arrivato il momento in cui essi si dissociano dalla 'normale vita', cui il soggetto umano li ha relegati, 'agendosi' da soli (Ciccotti 1989: 99, 118).

Proprio in questo senso, le cose švankmajeriane assumono una rilevanza eminentemente politica, rovesciando il precostituito ordine sociale che vede l'uomo al gradino più alto della scala della civiltà e, insieme, rigettando l'assioma capitalista per cui l'oggetto-merce esiste solo come elemento passivo e funzionale alla soddisfazione dei bisogni degli individui². A tal proposito, Kristoffer Noheden parla di un vero e proprio processo di «decentramento dell'umano» (Noheden 2017: 184), attraverso il quale Švankmajer cercherebbe di dar forma alla speranza bretoniana di promuovere «una nuova sensibilità per la quale il

mondo va inteso come un insieme corrispondente, in cui la vita non è gerarchica ma interconnessa» (*Ibidem*).

In quasi tutti i film del regista ceco, d'altronde, i sempre diversi mondi diegetici creati si presentano come spazi saturi, riempiti di cose fino all'inverosimile, spesso addirittura «infestati» dagli oggetti, tanto che in alcune occasioni sembra di trovarsi di fronte a delle vere e proprie *wunderkammer* audiovisive, raccolte eterogenee di artefatti vecchi, obsoleti e strampalati, il cui surreale accostamento provoca un netto rovesciamento delle aspettative spettatoriali. In *A Quiet week in the House* (*Tichý týden v domě*, 1969), ad esempio, seguiamo un uomo penetrare furtivamente in una casa abbandonata e impegnarsi ogni giorno, per una settimana, a sbirciare le trasformazioni e i movimenti apparentemente privi di significato degli oggetti che abitano le varie stanze: si assiste così all'assurdo tentativo di una sedia, dotata di piume di piccione, di volare senza successo nello spazio limitato di una cucina; a un esercito di caramelle confezionate «evadere» dalla scatola in cui erano rinchiusi e poi «scartarsi» in autonomia, rivelando infine di contenere al loro interno viti e chiodi arrugginiti; allo sguisciare di un tubo da giardino dai bottoni di una giacca e al suo successivo abbeverarsi dell'acqua raccolta in un vaso di fiori. Attraverso il ricorso allo stop-motion, dunque, Švankmajer fabbrica dei mondi fortemente artigianali in cui sono le cose a imporsi come soggetti d'azione, relegando gli esseri umani, quando presenti, al mero ruolo di osservatori passivi, veri e propri *voyeur* di un mondo incomprensibile (perché osservato da una prospettiva antropocentrica). Agendo autonomamente sulla scena, gli artefatti ridefiniscono la logica che domina convenzionalmente la realtà, risplasmandone lo spazio-tempo e, insieme, i concetti tradizionali di causalità e verosimiglianza: così in *A Game with Stones* (*Hra s kameny*, 1965) un rubinetto produce con regolarità

2 Il rigetto švankmajeriano del criterio di valore basato sulla funzionalità tipico del mondo capitalista sembra rievocare quel «ritorno del represso' antifunzionale» (Orlando 1993: 19) che Francesco Orlando riscontra nella storia della letteratura a partire dalla Rivoluzione Industriale. Nel momento in cui «l'ideologia dominante valorizza il nuovo, la letteratura riproduce il vecchio» e «si apr[e] di preferenza al ciarpame rigettato» spiega Orlando, che giunge anche a riformulare il celeberrimo incipit del Capitale di Karl Marx come segue: «La letteratura delle società nelle quali predomina il modo di produzione capitalistico si presenta a un primo sguardo come una immane raccolta di antimerci». (*Ibidem*)

delle pietre di diverse forme e dimensioni che, guidate da una colonna sonora xilofonica, si animano, dando vita a figure antropomorfe mentre in *Jabberwocky (Žvahlav aneb šatičky slaměného Huberta, 1971)*, tentativo di trasposizione dell'omonimo poemetto di Lewis Carroll, i giocattoli di una cameretta prendono a interagire fra loro in vari modi, cooperando in giochi di squadra o distruggendosi l'uno con l'altro senza soluzione di continuità.

È tuttavia con *Alice (Něco z Alenky, 1988)*, il suo primo lungometraggio, ancora una volta ispirato dalle avventure della Wonderland carrolliana, che Švankmajer offre l'immagine più definita del suo universo estetico dominato dall'artificiale, del suo mondo delle cose viventi che non ambiscono solo a coesistere con l'essere umano ma, a volte, a sovradeterminarlo, ridefinendo le leggi naturali e logiche a cui questo deve sottostare. Il film si apre con una lunga panoramica sulla cameretta della protagonista, Alice, costellata di una serie quanto mai eterogenea di oggetti che coprono ogni centimetro di spazio visibile: accanto agli elementi che caratterizzano il generico immaginario iconografico della stanza di una bambina (bambole, marionette, peluche a forma di animale, carte da gioco, costruzioni varie...) e a quelli che sembrano gli avanzi di una merenda pomeridiana (una tazza di tè, dei biscotti alla marmellata...) poggiati su uno scrittoio in legno, Švankmajer colloca una serie di cianfrusaglie dai tratti bizzarri e inquietanti. Vediamo così in sequenza una trappola per topi, una dentiera, due torsoli di mela, delle forbici, una moltitudine di calzini sporchi, una matassa di aghi e fili, vari teschi di roditori, una bottiglietta di inchiostro, un fungo di legno, dei barattoli di marmellata, alcuni contenitori di cibo in metallo e, infine, racchiuso in una teca di vetro, un coniglio bianco impagliato. Proprio questo, a un tratto, prende vita sotto gli occhi attoniti di Alice e, rompendo con un colpo di martello la sua teca espositiva, esce dalla cameretta, dirigendosi verso una pianura rocciosa, che sembra porsi come naturale continuazione dello spazio della stanza dei giochi. La bambina, incuriosita dal coniglio, lo segue nella radura, fino a vederlo a un tratto scomparire dentro il cas-

setto dello scrittoio già visto in precedenza, ora posto surrealmente al centro dell'enorme distesa pianeggiante. Senza pensarci due volte, Alice segue il roditore all'interno dello stretto pertugio e comincia così il suo viaggio all'interno della Wonderland švankmajeriana, un mondo diverso, caratterizzato da una logica autonoma, opposta a quella che regola lo spazio degli uomini, eppure dominato dagli stessi oggetti visti in apertura nella cameretta, qui rifunzionalizzati, eletti a elementi strutturali della diegesi. Così, per esempio, il già citato scrittoio si ripresenta ora, in più occasioni, come il portale di accesso ai vari luoghi che compongono il mondo delle meraviglie; le carte da gioco diventano l'esercito armato con cui la bambina si confronta nel finale; la boccetta di inchiostro, il fungo di legno e i biscotti alla marmellata assurgono al ruolo di pietanze magiche che Alice assume per diventare più bassa e più alta; la strana fusione fra un calzino e una dentiera dà vita al Brucaliffo di carrolliana memoria; i teschi di topo, mescolati ad altri elementi della paccottiglia che dominava il pavimento della cameretta nell'incipit, diventano i fedeli seguaci del Bianconiglio, coloro che riescono nell'impresa di trascinare Alice fuori dalla casa del loro padrone (un castello di costruzioni) per gettarla in un mare fatto di latte. In *Alice*, dunque, gli oggetti (della vita ordinaria) danno letteralmente forma al mondo (extra-ordinario), si costituiscono come i suoi agenti di cambiamento, le sue forze attive. Sono le cose a definire lo spazio-tempo, a delimitare e organizzare i luoghi, a orientare le azioni e l'itinerario della protagonista, presentandosi autonomamente al suo cospetto per reindirizzare di volta in volta il suo percorso – che, in questo senso, più che un viaggio di scoperta, diventa una sorta di tragitto preordinato. In questo universo privo di individui e popolato esclusivamente dalla *res*, d'altronde, la stessa Alice finisce spesso per farsi cosa fra le cose, assumendo in più di un'occasione le sembianze delle bambole che popolano la sua cameretta, proprio al fine di interagire in modo più agevole con le coordinate di un mondo di cianfrusaglie che sembra aver ridotto l'umano a scarto, scoria, elemento da distruggere.

2. COSE IN RIVOLTA

Rese vive dalla tecnica dello stop-motion ed elette a protagoniste assolute della materia diegetica, dunque, le cose di Švankmajer giungono a risemantizzare il mondo degli uomini, sovvertendone la logica, le strutture di senso, l'organizzazione sociale, ponendosi in alcune occasioni in una situazione di incompatibilità, di antitesi, di scontro vero e proprio con il genere umano. In *Picnic with Weissman* (*Picknick mit Weissman*, 1968), ad esempio, il regista ceco sovverte in modo grottesco le aspettative spettatoriali, mettendo in scena l'idillio agreste di un ampio numero di oggetti, "impegnati" nelle diverse attività ludiche e ricreative tipiche di un picnic estivo. Su un prato assolato, vediamo le pedine di una scacchiera giocare l'una contro l'altra in autonomia, degli abiti senza corpo sdraiarsi su una *chaise longue* per rilassarsi, delle sedie in vimini giocare a palla e rotolarsi sull'erba fresca, una macchina fotografica scattare istantanee dei vari oggetti colti nel loro divertimento spensierato, le fotografie scattate volare di volta in volta verso le ante di un armadio bianco, sulle quali si incollano, creando una sorta di mosaico dell'artificiale che sostituisce gradualmente dei precedenti scatti ritraenti figure umane. Tutte queste attività sono intervallate dall'immagine ricorrente di una piccola pala, intenta a scavare una fossa sempre più profonda proprio di fronte all'armadio: un'azione enigmatica, slegata dalla consueta "fenomenologia" del picnic, il cui valore metaforico viene svelato solo nel finale. Quando la fossa diventa abbastanza profonda, infatti, l'armadio si apre autonomamente e lascia cadere un uomo nudo, legato e imbavagliato dentro la voragine, illustrando in modo esplicito l'idea di una sovversione radicale del sistema antropocentrico che domina la cultura occidentale. Sembra in un certo senso di assistere al trionfo di quello che Antonio Costa – riferendosi al cinema *burlesque* americano e a quello delle avanguardie cinematografiche degli anni venti – definisce significativamente oggetto «rivoltato», un artefatto «che si ribella al suo proprietario, al suo fruitore, si sottrae alla sua funzione, si oppone al suo uso 'proprio'» (Costa 2014: 122), al fine di rivendicare il proprio diritto

a un'autonomia ontologica ed esistenziale.

Proprio questa idea di una ribellione degli oggetti al secolare strapotere dell'umano diventa ancora più radicale in *The Flat* (*Byt*), cortometraggio del 1968 che si pone, per certi versi, come il tassello complementare di *Picnic with Weissman*: rispetto agli spazi aperti e illimitati di quest'ultimo, infatti, *The Flat* colloca l'intera azione narrativa nel claustrofobico spazio di un monolocale privo di aperture verso l'esterno. In questo ambiente asfissiante, un uomo cerca di condurre alcune azioni quotidiane (bere, mangiare, dormire, riscaldarsi, uscire) ma viene costantemente ostacolato dalla vita autonoma degli oggetti con cui entra in contatto, i quali, in una sorta di aggressione organizzata, si mobilitano e cambiano di forma e funzione per impedirgli di soddisfare i suoi bisogni primari. Mentre il protagonista cerca di accendere con un fiammifero un fuoco in una stufa, ad esempio, questa emette un getto d'acqua che spegne la fiamma, stroncando sul nascere ogni proposito di riscaldare l'ambiente vitale in cui l'uomo è, suo malgrado, costretto. Allo stesso modo, la successiva scena del pranzo si trasforma in una grottesca sequenza di dispettose provocazioni giocate dagli oggetti: il lavandino da cui il protagonista cerca di abbeverarsi, una volta aperto, non fa sgorgare dell'acqua bensì delle rocce; il cucchiaino con cui il commensale vorrebbe mangiare una zuppa si rivela bucherellato, facendo defluire il liquido prima che egli possa portarlo alla bocca; il bicchiere di birra poggiato sul tavolo rimpicciolisce a dimensioni microscopiche non appena l'uomo lo prende in mano, impedendogli così di bere il suo contenuto. In questo spazio dominato dallo strapotere dell'artificiale, perfino il riposo e l'evasione sono negati: l'unico letto presente nell'abitazione si sbriciola infatti in milioni di trucioli non appena il protagonista vi si sdraia e la porta attraverso la quale alla fine egli cerca di fuggire, stremato, si apre tragicamente su un muro di cemento armato, negando dunque ogni prospettiva di fuga.

A ben guardare, attraverso la loro violenta reazione alla presenza umana e l'oppressione limitante che su di essa esercitano in

modo coercitivo, gli oggetti domestici che animano *Picnic with Weissman* e *The Flat* paiono assumere una valenza politica che supera quella «ribellione contro ogni forma di utilitarismo» (Hames in Antermite e Lanzo 2010: 92) indicata dallo stesso Švankmajer come *Leitmotiv* costitutivo della sua opera, elevandosi soprattutto a emblemi di una critica ben più specifica, rivolta al peso asfissiante del regime comunista cecoslovacco, sotto il quale una vasta sezione della filmografia di Švankmajer vede la sua genesi. Come scrive Noheden, infatti, *The Flat* sembra esprimere in modo esplicito il profondo senso di «frustrazione legato al vivere in uno stato totalitario nel quale tutto lavora contro l'individuo» (Noheden 2017: 181), un tema riscontrabile in molte delle opere realizzate dal cineasta ceco negli anni sessanta. In *The Garden* (*Zahrada*, 1968), ad esempio, sotto la superficie di un «mondo dell'assurdo di kafkiana memoria», Jan Uhde riconosce «una carica politica esplosiva difficile da ignorare» (Uhde in Harper e Stone 2007: 67). La trama vede un uomo di mezza età invitare un suo amico nella sua casa di campagna, una tenuta dotata di un ampio giardino che ha la strana peculiarità di essere circondato da un recinto circolare fatto di individui immobili che, tenendosi mano per mano, formano una sorta di reticolo intorno alla magione. Quando l'ospite chiede spiegazioni al padrone di casa (che non sembra batter ciglio di fronte a una simile assurdità), questo chiarisce che tutti i membri del recinto sono dei volontari, autonomamente sottomessi alla loro funzione strumentale. Come mosso da un istinto incontrollabile, allora, l'ospite, approfittando di un momento di distrazione del suo amico, s'inserisce nella recinzione umana, occupando il posto lasciato libero da un precedente membro, morto pochi giorni prima, e perpetrando così la catena di deumanizzazione a cui il film fa esplicito riferimento. Pur trattandosi, infatti, dell'unico film di Švankmajer a non contenere oggetti animati attraverso la tecnica dello stop-motion, *The Garden* fa dell'oggettificazione il suo tema dominante, trasformando letteralmente gli individui in artefatti e veicolando, attraverso la surrea-

le metafora del recinto umano, il senso di massificazione imposto dal regime autoritario cecoslovacco, l'idea tragica di una «totalità sintetica (la vera e propria base di un regime totalitario) in cui gli esseri umani agiscono come i loro stessi involucri costrittivi, nulla di più che semplici anelli di una catena organizzata» (Shilina-Conte 2024: 95).

3. OGGETTI E FETICCI ANTICONFORMISTI

Complice anche il pesante intervento della censura cecoslovacca – che impedisce a Švankmajer di girare nuovi film dal 1973 al 1979 e ostacola fortemente, fino alla fine della Guerra Fredda, la circolazione e la proiezione dei suoi cortometraggi in patria – la “politicalità” del cinema del regista praghese sembra subire, dagli anni settanta in poi, una sorta di evoluzione universalistica, non necessariamente legata alla demonizzazione del modello sociopolitico comunista ma, piuttosto, improntata a un'analisi rassegnata e pessimistica della civiltà occidentale, considerata alla stregua di un organismo in fin di vita.

Lo stalinismo, come pure il fascismo, [*dichiara a tal proposito Švankmajer in un'intervista rilasciata a metà anni novanta*] è soltanto un'ulcera sul corpo malato della civiltà. Per questo l'opinione che, ora che abbiamo la 'libertà', in pratica non c'è più niente contro cui lottare mi sembra ingenua. Il carattere sovversivo dei miei film ha sempre puntato più a fondo, oltre la superficie di fenomeni come lo stalinismo. (Švankmajer in Fornara, Pitassio, Signorelli 1996: 66)

In *Dimensions of Dialogue* (*Možnosti dialogu*, 1982), ad esempio, il regista riflette sulle relazioni umane tipiche delle società postmoderne, esplorando il tema dell'impossibilità di reale comunicazione fra individui, attraverso una narrazione episodica dal contenuto altamente metaforico in cui, ancora una volta, sono gli oggetti – e non i personaggi in carne ed ossa – a farsi veicoli della riflessione politica. Nel film assistiamo così al dialogo *sui generis* fra due teste umane in argilla, basato non sulla comunicazione verbale ma su una sorta di gioco combinatorio per il quale ognuna delle due controparti espelle dalla bocca un oggetto che, in modi diversi, deve combinarsi con quello proposto dall'altro interlocutore.

Se inizialmente gli artefatti “prodotti” dalle due teste sembrano interagire perfettamente (una scarpa viene allacciata da delle stringhe, un dentifricio viene spremuto sulle setole di uno spazzolino, un temperino appunta una matita...), a un tratto il meccanismo comunicativo si inceppa e gli oggetti prendono a reagire in modo inconsueto (il temperino riduce a brandelli una fetta di pane, un coltello con del burro farcisce una scarpa...), portando alla fine le due teste a una distruzione fisica che evoca in modo esplicito l'ipotesi dell'impossibilità di dialogo interpersonale. In un'altra sezione del film, invece, assistiamo al confronto fra tre diverse teste “composte” – espliciti omaggi ai dipinti del pittore italiano Giuseppe Arcimboldo, autore di ritratti “umani” creati tramite l'accostamento di frutta e ortaggi. Contro un sempre identico sfondo in legno, una testa fatta di prodotti alimentari vegetali, una di utensili da cucina (piatti, posate, coperchi...) e una di oggetti legati alla sfera della cultura e della creatività (libri, squadre, matite, penne, tubetti di tempera...) provano ad attivare un confronto ma finiscono sempre per divorarsi a vicenda, per poi “vomitare” i resti della testa ingurgitata, conferendo di volta in volta al bolo espulso una nuova forma, sempre meno riconoscibile. Questo ciclo di ingestione ed espulsione si ripete varie volte finché le tre teste (o meglio, ciò che ne rimane dopo i numerosi, fallimentari tentativi di comunicazione) perdono la propria caratterizzazione identitaria iniziale e diventano identiche. Ciò che resta in scena al termine dell'episodio è così un gruppo di tre indistinguibili profili di argilla dalle fattezze umane, simboli concreti e inquietanti del processo di livellamento identitario e di massificazione eterodiretta che caratterizza la moderna società del consumo.

Una requisitoria contro i meccanismi uniformanti propri del mondo tardo-capitalista può essere rintracciata anche in *Conspirators of Pleasure* (*Spiklenci slasti*, 1996) nel quale, tuttavia, Švankmajer sposta il focus della sua riflessione dai processi di comunicazione interpersonale alle dinamiche tortuose ed enigmatiche del desiderio umano. Definito significativamente dal suo autore come «il primo film erotico in

cui non ci sono rapporti sessuali» (Švankmajer in Dryje e Schmitt 2012: 447), *Conspirators* segue alcuni residenti della Praga contemporanea nelle loro attività quotidiane, svelando a poco a poco le loro bizzarre fantasie onanistiche: un poliziotto gira per la città per raccogliere utensili da cucina usati che poi, sapientemente combinati nel segreto della sua cantina, diventano uno strumento del desiderio con cui l'uomo si strofina il corpo nudo, giungendo all'acme del piacere; una postina ricava da filoni di pane freschi centinaia di palline di mollica con le quali, di sera, nel privato della sua camera da letto, riempie le sue cavità nasali e auricolari; un edicolante costruisce nel retro del suo locale una macchina masturbatoria fatta di protesi umane attraverso cui simulare degli atti sessuali mentre la tv trasmette le immagini di un'avvenente teleconduttrice; due vicini di casa soddisfano le loro pulsioni masochistiche su dei pupazzi impagliati a misura d'uomo, animati attraverso la tecnica dello stop-motion. Il film, in questo senso, si propone come un caleidoscopio di perversioni private che si fanno portatrici di un'implicita carica eversiva. Gli strani rituali masturbatori eseguiti dai protagonisti restituiscono a ognuno di loro un senso di identità che li svincola dal processo di massificazione imposto dalle società del capitalismo avanzato e, insieme, li uniscono in un'invisibile catena di cospirazione, di rivolta contro la pretesa civilizzante di addomesticare lo spettro del desiderio umano in forme socialmente accettabili. Non è un caso che Švankmajer descriva la sua opera come «un film sulla libertà. Sulla libertà assoluta come concepita dal divino Marchese de Sade» (*Ibidem*), ironicamente accreditato nei titoli di coda – insieme a Leopold Sacher-Masoch, Sigmund Freud, Luis Buñuel, Max Ernst e Bohuslav Brouk – come consulente tecnico. *Conspirators of Pleasure* si propone in tal senso come un film di rivolta, un vero e proprio *pamphlet* surrealista che fa degli oggetti di uso comune, rifunzionalizzati creativamente come feticci erotici, stimolatori di desiderio, gli strumenti attraverso cui i protagonisti definiscono la propria individualità (proprio nella loro bizzarra configurazione, i feticci definiscono di

volta in volta l'unicità dei personaggi) e, insieme, la loro comune missione politica (il sotterraneo tentativo di sovversione di un conformismo che pretende di pervadere anche le dinamiche più nascoste del desiderio umano).

4. VITE DI LEGNO: MARIONETTE E CEPPI D'ALBERO

Fra gli oggetti che definiscono in modo più emblematico l'universo estetico di Jan Švankmajer, tuttavia, un ruolo prioritario è occupato dalle marionette, intese dal regista ceco alla stregua di veri e propri depositari simbolici della storia sociale e politica della sua nazione³, oltre che come elementi fondativi della sua personale biografia artistica. Nei primi anni cinquanta, infatti, prima di approdare al cinema, Švankmajer si impone nel panorama del teatro dei burattini praghese, intrecciando il suo percorso professionale con quello del Teatro Semafor e, successivamente, del Lanterna Magika, due esperienze che egli stesso riconoscerà come decisive per la sua futura attività cinematografica⁴. Lo stesso esordio di Švankmajer nel mondo della settima arte, d'altronde, lo vede impegnato nel ruolo di burattinaio sul set di *Johannes Doktor Faust* (Emil Radok, 1954), trasposizione filmica della leggenda faustiana realizzata secondo lo schema narrativo buffonesco tipico della tradizione popolare delle marionette. Proprio a causa di questo radicamento biografico, il mondo del *Puppenspiel* si costituisce dunque come uno dei nuclei costitutivi della filmografia švankmajeriana e, di riflesso, come uno degli strumenti privilegiati attraverso cui il regista mette in atto la missione principale del suo cinema «politicamente impegnato», teso a scavare sotto la superficie di una civiltà malata» (Hames 1995: 85).

Le marionette [*spiega Švankmajer*] sono profondamente ancorate alla mia morfologia mentale e per questo continuo a tornare a loro nel mio lavoro come a qualcosa che per me rappresenta una sicurezza in relazione al mondo che mi circonda. Creo i miei burattini per proteggermi dal massacro della realtà. (Hames 1995: 114-115)

In tal senso, oltre a figurare come i protagonisti degli adattamenti filmici di storie desunte dalla tradizione marionettistica boema (*The Last Trick, Punch and Judy, Don Juan*), i burattini tornano in modo costante nel corso della filmografia di Švankmajer, presentandosi come parti integranti delle *wunderkammer* audiovisive di volta in volta proposte dal cineasta.

È però con *Faust* (1994) – secondo lungometraggio del cineasta praghese nonché il primo realizzato dopo il crollo della Cortina di Ferro e la conseguente scissione della Cecoslovacchia – che il potenziale simbolico e politico della marionetta viene sfruttato al massimo livello. In questo film, infatti, i burattini diventano lo strumento principale attraverso cui Švankmajer veicola un'«allegoria politica» imperniata sul nuovo volto della «Repubblica Ceca successiva alla Rivoluzione di Velluto», una «nuova» nazione «che reagisce alla seduzione del liberismo capitalista non meglio di quanto avesse fatto con l'oppressione comunista» (Katz in Durrani 2004: 345). Ambientato in una Praga di fine millennio, il *Faust* švankmajeriano si impernia su un protagonista profondamente diverso – nei tratti fisici e nello spessore morale – dall'alchimista della tradizione: al posto delle personalità titaniche alla ricerca della conoscenza assoluta di Marlowe e Goethe, infatti, il regista ceco sceglie un individuo comune, un membro indistinto del sistema consumistico tardo-novecentesco che, seguendo per caso il percorso disegnato su

3 Come scrive Michael O'Pray, «il ruolo del teatro di marionette nella storia ceca è ben noto. Questa tradizione risale al XVII secolo, quando si configurava come una forma di protesta e rivolta contro l'Impero Asburgico in Boemia. Il teatro di marionette e burattini ha giocato un ruolo storico unico per tutta la tormentata storia della Boemia e di ciò che divenne la Cecoslovacchia, fino addirittura a questo secolo [il XX] quando i burattini divennero eroi nazionali e un monumento in loro onore fu costruito a Plzeň. Alla luce di tutto ciò, la predominanza dell'arte delle marionette nel contesto dell'animazione ceca ha un'importanza politica. [...] Il carattere di protesta che innerva l'opera di Švankmajer, come quella di altri registi cechi come Trnka, va situato all'interno di questa lunga tradizione marionettistica» (O'Pray in Hames 1995: 68).

4 Švankmajer ammette infatti: «Nel cinema ho poi utilizzato e sviluppato a pieno l'esperienza teatrale del Semafor con le maschere e le marionette, in quanto il cinema offriva alla rigidità della maschera ulteriori possibilità di espressione dovuto a un cambiamento di illuminazione, di grandezza e di angolazione di ripresa e, non per ultimi per importanza, all'animazione e al montaggio». (Švankmajer in Fornara, Pitassio e Signorelli 1997: 57).

una mappa avuta all'uscita della metropolitana, penetra gli ambienti di un vecchio teatro, una specie di labirinto infernale. Qui, suo malgrado, viene costretto da una forza inintelligibile a vivere una continua *mise en abyme* della vicenda faustiana e a subire varie metamorfosi identitarie che lo vedono trasformarsi, di volta in volta, nel Faust di Goethe e in quello di Marlowe, nell'eroe melodrammatico di Gounod e, infine, in una marionetta del repertorio popolare del *Puppenspiel*, oscuramente manovrata dalla mano di un burattinaio invisibile che lo conduce alla morte (causata peraltro da un'automobile priva di guidatore, ennesimo oggetto in rivolta dell'universo di Švankmajer). Così, se in generale il film si configura come una riflessione dai toni profondamente pessimisti sulla squalificazione del corpo e il senso di progressiva frammentazione dell'identità causati dalle dinamiche del tardo capitalismo, le continue trasformazioni del protagonista da individuo in carne ed ossa a burattino di legno (ovvero, da essere umano dotato di libero arbitrio a oggetto artificiale manovrato da un agente esterno sconosciuto) si ergono a depositari metaforici degli invisibili meccanismi di controllo sociale innervati nelle strutture economiche proprie del consumismo⁵, concepito da Švankmajer come «un'ideologia repulsiva, manipolatrice e tesa alla repressione esattamente quanto lo sono tutte le altre ideologie» (Švankmajer in Dryje, Schmitt 2012: 481). Proprio nella sua costante marionettizzazione, inoltre, nella sua essenza perennemente metamorfica, nel suo porsi ontologicamente come un «cadavere teatrale rivitalizzato» e come un «giocattolo che è, allo stesso tempo, vivo e morto» (Shera 2001: 136), il personaggio di Faust – insieme uomo e burattino, essere e oggetto – si fa personificazione emblematica dei processi di costruzione del Sé propri della postmodernità, nella quale, nota Gianni Vattimo, sono «l'oscillazione, la pluralità, e in definitiva l'erosione dello stesso 'principio di realtà'» (Vattimo 1990: 15) a dar forma al mondo. Privato di una

vera soggettività, nascostamente manovrato in tutte le sue azioni da un sistema di potere indefinibile, Faust si trasforma dunque, apocalitticamente, in un'identità assente, nel risultato di un mero processo di teatralizzazione attraverso cui Švankmajer giunge a demonizzare l'universo delle contaminazioni mediali, delle ricostruzioni ontologiche e delle realtà plurali proprio del mondo postmoderno. In tal senso, da un lato, il regista evidenzia il pericolo latente di una dissoluzione integrale dell'umano sotto il peso della sua ricostruzione mediata e, dall'altro, enfatizza la tendenza del suo cinema di confondere i confini fisici fra corporeo e incorporeo, naturale e artificiale.

Questo concetto fusivo dell'essere viene ulteriormente approfondito e problematizzato da Švankmajer con *Otesanek* (2000), il suo quarto lungometraggio, ispirato all'omonima fiaba ceca ottocentesca di Karel Jaromír Erben. La trama si situa nell'orizzonte del genere horror e registra uno spostamento dell'attenzione diegetica dal mondo artificiale a quello vegetale: dopo numerosi – e vani – tentativi di concepire un figlio in modo naturale, i due coniugi protagonisti, Karel e Božena, “adottano” un ceppo d'albero vagamente somigliante nella forma a un neonato e lo battezzano col nome di Otík (il cui diminutivo è, appunto, Otesanek). Questo, grazie alle premurose attenzioni di Božena, prende improvvisamente vita, crescendo gradualmente (e in modo sproporzionato) di dimensioni e rivelando a poco a poco un appetito smisurato, che lo porterà a cibarsi prima dei vicini di casa e poi dei suoi stessi genitori. La radice diventata bambino si trasforma dunque in un mostro devastatore, un golem dalla natura ibrida che ribalta radicalmente la visione antropocentrica per la quale i rappresentanti del mondo arboreo non sarebbero altro che entità «inanimate e del tutto prive di sensibilità o di autonomia» o, addirittura, «oggetti sottovalutati che esistono esclusivamente per servire l'uomo (ci nutrono, fungono da decorazione estetica e, ovvia-

5 In un'intervista rilasciata poco dopo l'uscita di *Faust*, Švankmajer dichiara infatti: «Credo che le marionette simboleggino al meglio la natura dell'uomo nel mondo contemporaneo, un mondo manipolato» (Švankmajer in Hames 1995: 115).

mente, ci consentono di respirare» (Parker 2016: 215). In tal senso, Otik diventa un chiaro simbolo di «vendetta ambientale»: nella sua natura di «albero reciso», «‘assassinato’ dalla civilizzazione», falciato dalla violenza del genere umano e oggettificato dal suo desiderio, il ceppo libera le sue pulsioni distruttive e conquista la sua «meritata ricompensa» (Ivi: 222). Eppure, proprio nella sua peculiare indefinizione ontologica – in quanto fusto, parte costitutiva di un albero, il protagonista appartiene al mondo vegetale; in quanto ceppo morto, dissotterrato, tagliuzzato e “ripulito” per essere reso conforme alla civiltà diventa ovviamente un oggetto, quasi un feticcio; in quanto neonato, marionetta vivente dai tratti collodiani, non può che configurarsi come umano; in quanto belva divoratrice, dominata da un puro istinto ferino, slegato da qualsiasi razionalità, può verosimilmente essere eletto a rappresentante del regno animale – Otik si trasforma in un corpo altamente metaforico, in un luogo di significazione incerto, capace di condensare in sé un’eterogeneità ermeneutica che porta la politicità del cinema di Švankmajer al suo più alto grado di complessità. Configurandosi come un oggetto arcano e indecifrabile, una sorta di presenza spettrale, avvertibile nella sua attività distruttiva ma invisibile all’occhio umano (evoluto nella sua gigantesca forma adulta, il ceppo vivente viene infatti nascosto in cantina e resta relegato nel fuori campo per tutto il resto del film), Otik diventa un vero e proprio enigma testuale che si apre a letture alchemiche, psicanalitiche, ecologiche e sociopolitiche. È contemporaneamente, come scrive Parker, «un simbolo estremamente potente della violenza e della distruzione della natura perpetrata dal genere umano» e «un riflesso del desiderio capitalistico e consumistico che ha trascinato l’umanità verso la crisi ecologica» (Ibidem). Oppure, per usare le parole di Bertrand Schmitt,

Otik è l’oscuro e l’inconscio che ci domina e ci distrugge al tempo stesso. [...] Qualcosa di svincolato dal peso e dalle restrizioni della civiltà, qualcosa di primordiale (un po’ come la materia prima degli alchimisti). Qualcosa con cui non siamo in grado di entrare davvero in contatto (perché la nostra percezione è stata

falsificata e repressa dalla civilizzazione) e che di conseguenza diventa, per noi, una minaccia e un pericolo. [...] Otik, un *kronos* al rovescio, mangia i suoi genitori, distruggendo così i suoi creatori, proprio come le nostre stesse creazioni (città gigantesche, tecnologie senza controllo, centrali nucleari, metastasi urbane e industriali...) alla fine, forse, ci divoreranno (Schmitt in Dryje, Schmitt 2012: 383).

Pur nella sua potenzialmente infinita polisemia, dunque, Otik si situa in perfetta continuità con le altre cose viventi dell’universo di Švankmajer, facendosi veicolo di una riflessione politica sui demoni della civiltà contemporanea, e in particolare sulle pulsioni (auto)distruttive di un capitalismo che già agli albori del nuovo millennio appare ormai privo di controllo. Allo stesso tempo, inoltre, proprio in virtù della sua complessità metaforica, il ceppo divenuto uomo di *Otesanek* sembra porsi come il paradigma ideale del cinema del cineasta ceco, l’incarnazione più emblematica e rigorosa dei fondamenti concettuali della sua opera. Nel suo rivolgersi direttamente contro gli umani che gli hanno, in qualche modo, donato la vita, Otik finisce ad esempio per suggellare – in modo ovviamente tragico e orrifico – quell’anti-antropocentrismo che, come visto in più occasioni, domina la filosofia filmica di Švankmajer. Similmente, nel suo porsi come creatura ontologicamente ibrida (uomo e oggetto, biologico e artificiale, vegetale e animale), esso sembra rivendicare in modo esplicito l’ipotesi di un mondo svincolato da quelle gerarchie “organiche” che intrappolano gli esseri in un elenco di funzioni o in una scala di valori. La radice inerte diventata materia viva, così, cancella il sistema di opposizioni binarie e classificazioni biologiche su cui si fonda la società degli uomini e invero, una volta per tutte, il sogno švankmajeriano di un mondo integrato, interconnesso, fatto di esseri e cose viventi.

5. CONCLUSIONI

Prendendo in prestito le parole di Marco Susani, potremmo ragionevolmente concludere che il cinema di Jan Švankmajer si propone come un peculiare sistema estetico in cui le cose inanimate che popolano

la nostra quotidianità non vengono più concepite «come strumenti protetici, prolungamento del corpo o della mente, ma come ‘altri’ da noi» (Susani in Anceschi 1993: 221). Attivato dal potere creatore dello stop-motion e liberato diegeticamente dai vincoli e dalla supremazia dell’umano, «il ‘mondo degli oggetti’ si presenta come un mondo dotato di un sistema di regole e codici autonomi, e [...] assomiglia sempre più a un quarto regno, da affiancare ai regni minerale, vegetale e animale» (*Ibidem*). In tal senso, la *res švankmajeriana* – vera e propria «*res singularis*» nel senso che Remo Bodei attribuisce al termine di entità «investita [...] di intelligenza, di simboli e di affetto» (Bodei 2009: 119) – non solo si ribella all’umanità che l’ha costretta per millenni alla subordinazione, al silenzio e alla funzionalità passiva ma ridefinisce le stesse strutture esistenziali del nostro sistema antropocentrico, ristrutturando radicalmente le regole del vivere associato, le leggi della natura e le logiche socioeconomiche del capitalismo. Le cose viventi di Švankmajer, solitamente considerate cianfrusaglie inservibili, assumono così il controllo del mondo, rifunzionalizzandolo secondo principi incomprensibili all’uomo. Questo, per non soccombere, si artificializza, diventando a sua volta cosa, bambola, marionetta oppure trova negli oggetti, trasformati in feticci, la libertà e l’individualità che la morsa castrante del mondo gli nega.

Il regno degli oggetti, perciò, acquisisce con Švankmajer una centralità narrativa, estetica e gnoseologica inedita nella storia del cinema: nelle opere del regista praghese sono infatti le cose a svolgere il ruolo di protagonisti, a farsi *agenti* della progressione diegetica, a diventare depositari di una riflessione politica che dall’analisi delle storture del regime comunista cecoslovacco del secondo dopoguerra si apre progressivamente a un’indagine pessimista e disperata del mondo neocapitalista, dei suoi processi di disumanizzazione, massificazione e livellamento identitario. Le figure umane, quando presenti, si definiscono esclusivamente in relazione a questo universo artificiale, entrando in dialogo (spesso letale) con esso oppure

compenetrandolo, in una prospettiva antispesista che annulla le distanze fra organico e inorganico e promuove l’ideale surrealista di un mondo interdipendente. È proprio in questo senso, d’altronde, che l’oggetto švankmajeriano perde la sua natura «di *objectum*» – cioè di elemento che «presuppone un confronto che si conclude con una [sua] definitiva sopraffazione» e che «viene reso disponibile al possesso e alla manipolazione» – e diventa «cosa», una realtà autonoma che non è più «l’ostacolo indeterminato che ho di fronte che devo abbattere o aggirare, ma un nodo di relazioni in cui mi sento e mi so implicato e di cui non voglio avere l’esclusivo controllo» (Ivi: 20). Un manufatto attivo, un apparecchio relazionale, un essere vivente.

BIBLIOGRAFIA

- Antermite C., Lanzo G. (a cura di), 2010, *Moviemment n. 6 – Jan Švankmajer*, Gemma Lanzo Editore, Manduria (TA).
- Bodei R., 2009, *La vita delle cose*, Laterza, Roma-Bari.
- Ciccotti E., 1989, *Avanguardia e cinema in Cecoslovacchia*, Bulzoni, Roma.
- Costa A., 2014, *La mela di Cézanne e l'accendino di Hitchcock. Il senso delle cose nei film*, Einaudi, Torino.
- Dryje F., Schmitt B. (a cura di), 2012, *Jan Švankmajer: Dimensions of Dialogue between Film and Fine Art*, Arbor Vitae, Praga.
- Durrani O., 2004, *Faust: Icon of Modern Culture*, Helm Information, Robertsbridge.
- Fornara B., Pitassio F., Signorelli A. (a cura di), 1997, *Jan Švankmajer*, Stefanoni, Bergamo.
- Hames P. (a cura di), 1995, *Dark Alchemy. The Films of Jan Švankmajer*, Flicks Books, Trowbridge.
- Kumar N., s.d., “Freedom is Becoming the Only Theme”: An Interview with Jan Švankmajer. <https://nanditakumar.com/jan-svankmajer-interview/> (data ultimo accesso: 25-01-2026).
- Noheden K., 2017, *Surrealism, Cinema and the Search for a New Myth*, Palgrave Macmillan, London.
- Orlando F., 1993, *Gli oggetti desueti nelle immagini della letteratura. Rovine, reliquie, rarità, robbaccia, luoghi inabitati e tesori nascosti*, Einaudi, Torino.
- Parker E., 2016, “Just a Piece of Wood”: Jan Švankmajer and the EcoGothic, in *Plant Horror Approaches to the Monstrous Vegetal in Fiction and Film*, ed. D. Keetley and A. Tenga, Palgrave Macmillan, London, pp. 215-226.

- Samardzija Z., 2020, *Post-Communist Malaise. Cinematic Responses to European Integration*. Rutgers University Press, New Brunswick.
- Shera A., 2001, *The Labyrinthine Madness of Švankmajer's Faust*, «Journal of Gender Studies», 10, 2, pp. 127-144.
- Susani M., 1993, *Dialoghi con gli oggetti*, in *Il progetto delle interfacce: oggetti colloquiali e protesi virtuali*, a cura di G. Anceschi, Domus Academy, Milano, pp. 191-223.
- Shilina-Conte T., 2024, *Black Screens, White Frames. Gilles Deleuze and the Filmmaking Machine*, Oxford University Press, Oxford.
- Uhde J., 2007, *Jan Švankmajer: Genius Loci As a Source of Surrealist Inspiration*, in *The Unsilvered Screen: Surrealism on Film*, ed. G. Harper and R. Stone, Wallflower Press, London, pp. 61-70.
- Vattimo G., 1990, *La società trasparente*, Garzanti, Milano.