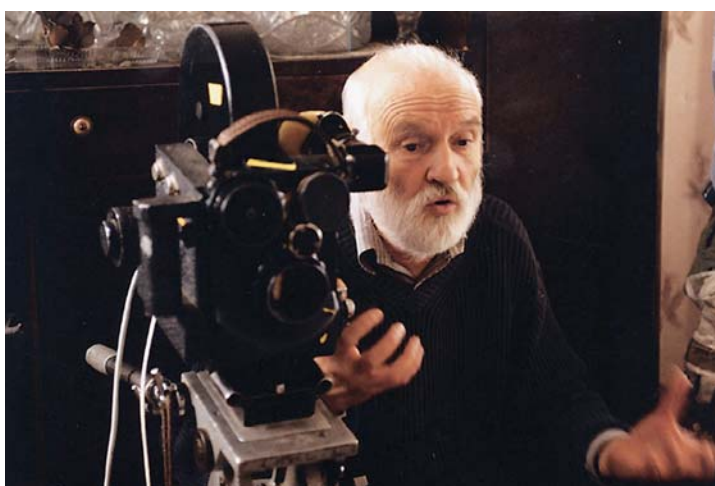


# SÜRREALISTLIK MAAG – JAN ŠVANKMAJER

JULIA PIHLAK



Jan Švankmajer  
2000. aastal.

*Jan Švankmajer on mees, kes kõnnib öö ja päeva piiril. Et poolpimedas ümbritsevat mõista, tuleb asjade varjukülg ise välja mõelda. Sellesse hämarusse, kus pooleldi nähtav hirmutab nähtamatuga, liigatav oksaraag tundmatu kiskjaga, poolpime toanurk tontliku nukuga, loob Švankmajer oma maailma. Tihti osutub nähtav hoopis maskiks, dekoratsiooniks, pettuseks.*

Jan Švankmajer on üks omapärasemaid tänapäeva filmiloojaid. Alates 1960. aastate keskpaigast on tema filmid inimesi võlunud ja šokeerinud nii kodumaal Tšehhis kui kogu maailmas.

Švankmajer on mõjutanud mitmeid olulisi animarežissööre, iseloomulik jõuline ja sürreaalne laad on teravalt tunda nii tema õpilaste, vendade **Stephen** ja **Timothy Quay** töedes kui ka ise-

gi „Aardman Studio” filmides. Näiteid võiks tuua ka Eestist. Oma lemmikuteks peab Švankmajer **Luis Buñueli**, **Federico Fellinit** ja **Georges Mélièsi**. Tema loomingust kumab läbi **André Breton**, **Sergei Eisenstein**, **Sigmund Freud** ja lisaks hulk sürrealiste. Švankmajeri kaasmaalane, filmirežissöör **Milos Forman** on tema kohta tabavalt öelnud: Disney + Buñuel = Švankmajer.

Švankmajer ei ole pidanud kinni kindlatest vormilistest põhimõtetest. Tema looming on tehniliselt mitmekesine: filmides põimuvad normaalvõtte, kolmemõõtmeline animatsioon, kollaaž, joonis- ja plastiliinianimatsioon, samuti varieerub filmi pikkus 20 sekundist kuni 127 minutini. Enamik Švankmajeri filme on vähemalt osaliselt animeeritud ja kuigi need on äärmiselt ka-



„Faust“, 1994.  
Kaks kuradikest.

sulik animaõppematerjal, ei pea ta end animaatoriks, sest teda jätavad külmaks keerulised tehnoloogiad ja täieliku illusiooni loomine.

Oma sõnade järgi on Švankmajer sürrealist, väljendusvahendeid valimata.

Sürrealismi element on psühholoogias, filosoofias, maailmavaates. Ta ei tegele mingi kindla esteetika loomisega – sürrealism on XX sajandi romantiline liikumine, arvab Švankmajer. Iga romantiline periood väljendab armastust, vabadust ja poeesiat, iga põlvkond otsib ajastule omast esitusviisi.

**Jan Švankmajer** on sündinud 4. septembril 1934. aastal Prahas. Ta on elanud kuue erineva režiimi ajal ja veendunud sürrealistina läinud võimudega sageli vastuollu. Igasugune totalitaarne režiim on püüdnud inimesi ühtmoodi mõtlema panna. Kardetakse alati seda, mida ei mõisteta ega suudeta mõjutada.

Švankmajer peab oma filme vägagi poliitilisteks, kuid rõhutab, et ta pole kunagi piirdunud ainult totalitaarsete režiimide vastu võitlemisega. „Kui tsivilisatsioon sünnitab midagi nii jaburat nagu fašism ja stalinism, on kogu tsivilisatsioon haige. Kommunistliku süsteemi kokkuvarisemine Tšehhoslovak-

kias ei tähenda, et maailm või inimkond oleks muutunud. Mingit põhjust ei ole asendada oma vaenlast.“

Švankmajeri filmid ei nõua kindlat taustsüsteemi ega kooli. Küsimus on ikkagi üksikisiku vabaduses. See on universaalne ja mõistetav inimestele paljudest eri kultuuridest.

Švankmajeri loomingu kihilisus teeb filmide loogilise lahterdamise võimatuks ja samas ka mõttetuks. Süstematiseerimine kronoloogilises või stilistilises lähenemises ei paista end õigustavat. Selle keeruka struktuuri erinevaid tahke iseloomustavad pigem märksõnad, mille kaudu sõnum vaatajani jõuab.

### **Dialog lapsepõlvega**

Ühiskonna surve unustab enamik inimesi lapse iseendas. Paljud täiskasvanud võtavad lapsepõlve kui ettevalmistust kõigeks järgnevas või siis meenutavad seda kui kuldset aega. Nii arvatasegi, et lapsepõlv on kusagil kaugel minevikus, kuid tegelikult eksisteerib ta paralleelmaailmas.

Švankmajeri jaoks on lapsepõlv lõputu inspiratsiooniallikas. Kõige jõulisemad kokkupuuted välismaailmaga leiavad aset siis, kui märkame esimest



„Stalinismi surm Böömimaal“, 1990.

Savist tööline marsib üle konveierilindi, et selle lõpus end üles puua ja ühte ämbrisse kukkuda, kust tast saab savimass, millest vormitakse uusi töölisi.

korda linnu või laua või tooli tähendust. Hiljem on alati teine kord. Esimene kontakt tundmatuga on alati teravam ja jätab meisse sügava jälje. Švankmajer rajab oma filmid sellistele tugevatele lapsepõlvkogemustele.

Üks suurim kujutluste allikas on hirm. „**Alla keldrisse**“ (*Do pivnice*) aastast 1983 on Švankmajeri kõige autobiograafilisem film. Lapsepõlves elas ta Vršovices kolmekordse maja viimasel korrusel ja ema saatis ta tihti keldrisse kartuleid või sütt tooma. Keldrisse minnek tekitas väikeses poisis surmahirmu. Hiljem püüdis ta mõista mõnda neist hirmudest. Kelder meenutas surnuaeda, keldriuks oli maagiline värav, mis eraldas elavate maailma surnute riigist. Vanemaks saades samastas ta end Orpheusega, kes allilma läheb. Kõige raskem oli esimene hingetõmme pärast

keldriukse avamist. Ta hoidis hinge kinni nii kaua kui võimalik, sest tema ümber oli avatud haura lõhn.

Filmi „Alla keldrisse“ peategelane on väike tüdruk, kelle hirmud ühest keldriskäigust on elustatud animatsiooni ja veidrate allilma tegelaste kaudu. Kõik, mis jääb väljapoole meie nägemisulatust, kuid siiski veel kuuldekaugusse, annab elujõudu fantaasiale. Nii nagu enamik lapsi, omistab ka Švankmajer kuulnud häälele hirmutavad autorid ja tegevused. Väike laps, keda on õpetatud kartma kommionu, juhindub oma fantaasiast ja seostab märke palju lihtsamini kui täiskasvanud. Ülisuurte plaanidega manipuleerides eksponeerib Švankmajer lihtsaid sümboleid: korteri ukse link, trepikäsi puust kinni hoidev väike käsi, teine, karvane ja kortsus käsi, suured kahtlustavad silmad ja juhuslik



„Mäng kividega“, 1965.  
Kividest figuurid teevad läbi üllatavaid metamorfoose.

suur kumm. Või koristajatädi pilk, milles tüdruk näeb tähendusrikast halvaks-panevat peanoogutust, mida algselt võib-olla polnudki. Kogu keldriskäik on kantud hirmust, et meie selja taga sünnib unenäosarnaselt asju, mida muuta pole meie võimuses. Kartulid kaovad korvist tagasi kasti, piinav käik ei lõpe, vaid sunnib end pikendama ja ebameeldivat tegevust kordama.

#### Must teater

Švankmajer on õppinud teatrit, ta alustas lavastajana nuku- ja maskiteatris. Teatril on aga üks suur puudus, ta toimib vaid kindlal ajahetkel, suhestub ühe konkreetse publikuga. Pole mõtet loota, et kunagi avastatakse, milline geenius on olnud lavastuse autor. Švankmajer tunnistab, et oma teatritegemisega ei olnud ta eriti edukas. Inimesed olid šokeeritud ja lahkusid keset etendust, nende maitse oli arenenud sotsialistliku realismi esteetika baasil ja teist-

sugune teater jäi neile mõistmatuks.

Tänu juhusele asus Švankmajer tööle „Laterna Magikasse“, teatrisse, mis kombineerib lavalised väljendusvahendid filmiga. Seal tegi Švankmajer filmi, mis oli küll osa lavastusest, kuid siiski omaette tervik. See oli võimalus õppida, mida tähendab montaaž, kaamera, valgus jne. Kahe aasta pärast lahkus Švankmajer „Laterna Magikast“ ja sattus stuudiosse, kus oli raha lühimängufilmi tegemiseks, kuid režissöör oli kuhugi kadunud. „Ma kirjutasin stsenaariumi, näitasin neile ja nad olid nõus. See põhines minu lavastuslikel ideedel, mis teatris ilmavalgust ei näinudki. Filmis olid nukud ja maskides näitlejad. Nii algas minu tee filmimaailma. Filmi nimi oli „Viimane trikk“ (*Poslední trik pana Schwarcewalldea a pana Edgara*). Aasta oli 1964.”

Filmis on kasutatud nn musta teatri põhimõtet, kus näitlejad on riietatud musta ja on mustal taustal. Liigutades



„Otesánek“,  
2000.  
Hoolitsev ema  
Božena  
(Veronika  
Zilková) ja  
tema beebi.

enda ees väljavalgustatud esemeid, jääb vaatajale mulje, nagu liiguksid esemed ise. „See vana mustkunstitrikk on oma olemuselt animatsioonile väga lähedane,“ selgitab meister oma teed animatsiooni juurde.

#### **Animatsiooni nõidus**

Švankmajer iseloomustab animatsiooni kui maagiat ja esitab seda sellisena ka oma filmides. Kõikidest animatsiooniliikidest on tema loomingus kesksel kohal esemete elustamine, mitte niivõrd liikumine füüsilises mõttes, kui niivõrd elustamine selle sõna otseses tä-

henduses. Teda huvitab asja psühholoogiline külg: kui asjad hakkavad elama, saab nendega teatud viisil suhelda. Sellel hetkel oleme sattunud nõiduse maailma. Animatsioon kuulub nende asjade hulka, mida meie esivanemad tõenäoliselt ei vajanud.

Švankmajer eelistab vanu esemeid uutele. Igal ajal meie ümber on elu, isegi elututel asjadel. Asjad elustuvad inimeste puudutusest, neis talletuvad emotsioonid. Esemed on nagu järelkaja sündmustest, mille keskel nad on olnud: matused, kuriteod, mõrvad ja laulatused. Sellistel esemetel on juba oma ju-



„Mehised mängud“, 1988.

tustus, mis mõjutab vaatajat. See on animatsiooni maagiline olemus ja animaatorit võib võrrelda šamaaniga.

Švankmajer distantseerub „tõsiusklikest“ animaatoritest, väites, et nad unustavad sageli animatsiooni olemuse ja idee tehniline osa muutub palju tähtsamaks kui see, mida nad väljendada soovivad.

Omal kergel sürrealistlikul viisil libiseb Švankmajer üle kõikvõimalikest tehnikatest, kasutades neid lihtsalt kui vahendeid. Üheks Švankmajeri eripäraks on plastiliinkuju ja elava näitleja vahetamine samas kaadris. Seda võtet on ta läbi aegade oma filmides kasutanud.

#### Kombatavad eksperimendid

Pärast Monty Pythoni stiilis filmi „Leonardo päevaraamat“ (*Leonardovo deník*, 1972) keelasid Tšehhoslovakkia võimud Švankmajeril filmitegemise. Viieaastane paus viis Švankmajeri kõikvõimalike staatiliste kunstiliikide juurde. Ta tegeles skulptuuri, keraamika, luule ja muu sellisega. Ta võtab tulemused kokku nimega „**Kombatavad eksperimendid**“. Tööde hulgas on näiteks naelte ja karusnahaga kaetud tainarullid, harjaste ja kummisõrmedega kaetud potikaaned jne. Need on esemed, mille puudutamine erutab.

#### Naudingute sepitsemine

Filmi „**Naudingute peitjad**“ (*Spiklen-ci slasti*, 1996) ideekavand valmis juba 1970. aastal. Umbes 1974. aasta paiku alustas Švankmajer oma kombatavate eksperimentide ja uurimustega, täiendustega on need esemed jõudnud tagasi filmi. Siis, seitsmekümnendatel, kirjutas Švankmajer teksti „**Tulevik kuulub eneserahuldusmasinatele**“, mille ta lõpetas julgete oletustega, et tulevikus seatakse üles üldkasutatavad automaadid rahvarohketesse kohtadesse. Nii väheneks seksuaalkuritegevus ja lõpuks oleks ka riigil kontroll elanike seksuaalelu üle.

Oma filmi kommenteerib Švankmajer Freudi sõnadega, et kõigis meis on pidev konflikt naudinguprintsiibi ja ratsionaalse printsiibi vahel. Esimene on asotsiaalne ja juhib meid piinlikkustunnet eirates iha ja vabaduse poole, teine aga moraliseeriv, piirav ja ühiskonna poolt peale surutud. Elus püsimiseks vajame nende tasakaalu. Filmi karakterites domineerib selgelt naudinguprintsiip. Need üksikinimeste „ohutud“, väiksed veidrused on vastandatud tsivilisatsiooni perverssustele, nagu poliitika, sõjad, etniline puhastus. See, mis üksikisiku tasemel viib ihade vabastamisele, vähemalt ajutiselt, juhib tsivilisatsiooni orjusesse ja massimõrvadeni.

„Alice“, 1988.  
Peaosas kehastab  
Kristyna  
Kohoutová.



Loomulikult pole film mustvalge tödemus, vaid mõttelennu tulemus. Oma mitmekihilisuses on film avatud paljudele tõlgendustele. Keskne motiiv on sadomasohhistlik suhe härra Pivonka ja proua Loubalová vahel. Maagilistel tähendustel põhinevat suhet ilmestav groteskne rituaalne *voodoo* on ühendatud kõrvaltegelaste lugudega (postiljonineiu, teleri uudisteluigeja, lehemüüja ja kriminaalpolitseinik). Kinnismõte naudingust moodustab neist sugulashingede seksti. Kõik viitab sellele, et praeguse ühiskonna inimesed hakkavad vastukaaluks kõike nivelleerivale kommertsmaailmale üha rohkem kuuluma sellistesse sektidesse. Keskmise inimese seisukohast on aga iga iseseisev naudinguaht manifest perverssusele.

Pärast filmi valmimist tunnistab Švankmajer, et filmi fookus on suunatud autoseksuaalsusele, ja arvab, et selle propageerimine filmis pole sugugi juhuslik. Tingituna haigustest ja ajanappusest eemaldavad kapitalistid seksi oma abielu- ning abieluvälisest elust ja tegelevad eneserahuldamisega näiteks ärikohtumise vaheajal.

Švankmajer on alati rõhutanud, et ta tahab animatsiooniga elustada esemeid, millega me iga päev kokku puutume. Niisamuti käsitleb ta ka näitlejat. Ta

mängib ülisuurte plaanidega, et kindlakäeliselt suunata vaataja tähelepanu. Liigutus muutub rituaaliks, detail sümboliks. Tegelase raske laugudelangatamine ei vaja eraldi näitlejaoskust, nagu ka neelatus, mis paneb kõrisõlme üles alla liikuma.

Švankmajer ei kasuta professionaalseid näitlejaid. Ettevaatlikud, tähelepanelikud, uurivad ja pisut kahtlustavad silmapaariid on filmi läbiv kujund. Detailplaanidega ajab režissöör vaataja vahel segadusse, vahel laseb oodata, enne kui oma saladuselt pisutki katet kergitab. Ilma saladusteta pole kunsti, ütleb Švankmajer. Filmi võimendavad eisensteinlik kiire montaaž ja hüperrealistlikud heliefektid. Alkeemia on katse ühendada asju, mida ei saa ühendada. Luule on paralleelne alkeemiaga ja vastupidi.

Animatsiooni võimalusi kasutab Švankmajer selleks, et elustada tegelaste fantaasiat. Näidata vaatajale tegelaste väljamõeldud seksuaalpartnereid. Kaaderhaaval ja tagurpidi filmimine annavad tegelastele üleloomulikud võimed. Nad sisenevad unenäomaailma, kus pole põhjust piiluda kahtlustavate silmadega, kus nende liikumist juhib vaid tahtejõud. Nagu voodist allakukkumine või vali hääl, äratab äkki kõrvaline detail sellest naudinguunest, asjad lähe-



„Toit“, 1992.

Gurmaanide restoranis sööb üks sportlane iseenda jalga.

vad oma kohale tagasi, nukud tarduvad paigale. Siiski, vahepeal on juhtunud asju, mida muuta ei saa. Filmi lõpul alustavad tegelased vaikselt jälle oma naudingute sepiitsemist, vahetades vaid tehnikat.

Švankmajeri filmide tegelased ei ole kunagi lihast ja luust päris inimesed, nad jäävad alati tükikeseks saviks, mida ta, oma filmide jumal, vormib, ümber kujundab või algosakesteks lammutab. Inimhing elustub sama tinglikult kui nukk, teekann või kruvike.

Kogu elu on näitelava. Švankmajer ei taastooda reaalsust, vaid loob hämaruses grotesksema, julmema maailma. Olles alati rõhutanud, et teda ei huvita täieliku illusiooni loomine, mängib ta piiridega, kus kõik tinglik on veel usutav. Švankmajeri film on lakooniline teater, kus kujundus ainult vihjab eten- duse sisule. Nukud on võõrad ja kül- mad, justkui vihaga valmistatud. Inime-

sed muutuvad hirmsateks monstrumi- teks, kes on määratud etendama kindlat rolli, täitma täpselt ettekirjutatud üles- andeid. Hetkel, kui meid valdab kinnis- idee, ei ole me enam iseenda pereme- hed, vaid nööriidest juhitud marionetid.

**Lugemist Jan Švankmajerist:**

[zeitgeistfilm.com/current/littleotik/svankmajer.html](http://zeitgeistfilm.com/current/littleotik/svankmajer.html)

[mag.awn.com](http://mag.awn.com)

[thecontext.com/docs/2882.html](http://thecontext.com/docs/2882.html)

[illumination.co.uk/svank/script/texts/morfeer/html](http://illumination.co.uk/svank/script/texts/morfeer/html)

JULIA PIHLAK (sünd. 21. septembril 1979 Tallinnas) on lõpetanud 2001. aastal Eesti Kunstiakadeemia ehtekunstnikuna, 2005 kaitses magistrakraadi, töö nimetuseks on „Lendav inimene. Lendav metall“. Teinud koos Riho Undiga nukufilmi „Pingviinide paraad“ (2002). Töötab Kunstiakadeemias ehtekunsti osakonnas.

Tšehhi sürrealist JAN ŠVANKMAJER on sündinud 4. septembril 1934 Prahas. Ta on üks Euroopa huviväärsemaid animafilmilavastajaid, kelle loomingust võib leida mõjustusi **Franz Kafkalt**, **Juan Mirólt**, **Salvador Dalílt**, **Luis Buñuelilt** ja **Walt Disney'lt**. Švankmajer on filmitegija, animaator, graafik, skulptor, disainer ja poeet, keda on pidanud oma suureks eeskujuks muuhulgas kaksikvennad **Timothy** ja **Stephen Quay** ning **Terry Gilliam**.

1942. aasta jõuludeks kinkisid vanemad talle väikese kodunukuteatri. 1957–1958 töötas Švankmajer teatris „D34“, kus valmis tema esimene mugandus „**Don Juanist**“. Seejärel oli ta kunstnik ja lavastaja **Libereci Riiklikus Nukuteatris**, mille kõrval tegutses ka nukumeistrina **Emil Radoki** filmi „**Johannes Doctor Faust**“ juures (see töö võitis 1959 Veneetsias oma kategoorias esimese auhinna). 1960 asutas Švankmajer Praha teatri „**Semafor**“ juures „**Maskide Teatri**“, kus töötas paar aastat ise ka lavastajana. Samas tutvus ta sürrealistliku kunstniku **Evaga** (sünd. 1940), oma tulevase naise ja arvukate projektide kaasautoriga. Olles sunnitud lahkhelide tõttu „Semaforist“ lahkuma, liitus terve „Maskide Teatri“ kollektiiv legendaarse Praha teatriga „**Laterna Magika**“.

1964 valmis Švankmajeril tema esimene film „**Viimane trikk**“ (*Poslední trik pana Schwarcewalldea a pana Edgara*). Tänapäevaks on tal lühifilme kogunenud ligi kolmkümmend. Neist usutavasti tuntuimad on „**Mäng kividega**“ (*Hra s kameny / A Game with Stones*, 1965), „**Don Juan**“ (*Don Sanche*, 1970), „**Jabberwocky**“ (*Zvahlav aben Saticky Slameného Huberta*, 1971), „**Leonardo päevaraatmat**“ (*Leonardov deník*, 1972), „**Dialoogi võimalikkusest**“ (*Možnosti dialogu*, 1982), „**Alla keldrisse**“ (*Do pivnice*, 1983), „**Kaev, pendel ja lootus**“ (*Kyvadlo, jáma a nadeje*, 1983), „**Mehised mängud**“ (*Muzné hry / Virile Games*, 1988), „**Stali-**

**nismi surm Böömimaal**“ (*The Death of Stalinism in Bohemia*, 1990) ja „**Toit**“ (*Jídlo*, 1992).

Švankmajeri esimeseks täispikaks filmilavastuseks oli **Lewis Carrolli** meenuraamatul „**Alice imedemaal**“ põhinev „**Alice**“ (*Neco z Alenky*, 1988). Sellele järgnes tema seni ambitsioonikaim teos „**Faust**“ (*Lekce Faust*, 1994), fantaasiaküllane tõlgendus klassikalisest müüdist. Nukkude, animeeritud mannekeenide ja elavate näitlejate abil lõi film postkommunistliku Praha ja Ida-Euroopa traditsioonilise nukuteatri briljantse sulami.

Juba oma esimesest filmist alates on režissöör kasutanud nii elavaid näitlejaid, savinukke, marionette, multiplikatsiooni, stoppkaadri efekte kui ka mitmesuguste objektide kollaaži. Nagu oma varasemates töödes, ühendab Švankmajer nukuteatri traditsioonid sürrealismile omase jämekoomika, veidruse ja üleloomulikkusega.

Jan Švankmajeri mahukast loomingust on Eesti Televisiooni ekraanile seni jõudnud vaid mustad komöödiad „**Naudingute peitjad**“ (*Spiklenci slasti*, 1996) ja „**Otesánek**“ (2000). Viimati nimetatud on kaasaegne uusversioon tšehhi rahvajutust, kus lastetule abielupaarile ei too puuhalust meisterdatud „kasulapsuke“ sugugi loodetud õnne.

Hetkel on Švankmajeril käsil töö õuduskomöödiaga *Silení*, mis on inspireeritud **Edgar Allan Poe** ja **markii de Sade'i** loomingust.

AARE ERMEL