

by Jan `vankmajer, un sculpteur d'expériences tactiles au

Auteur : De Neys, Olivia

Promoteur(s) : Tomasovic, Dick

Faculté : Faculté de Philosophie et Lettres

Diplôme : Master en arts du spectacle, à finalité spécialisée en cinéma et arts de la scène (histoire, esthétique et production)

Année académique : 2025-2026

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/26007>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.

Université de Liège
Faculté de Philosophie et Lettres
Département Médias, Culture et Communication

JAN ŠVANKMAJER,
UN SCULPTEUR D'EXPÉRIENCES TACTILES AU CINÉMA :
Voir, entendre, toucher

Mémoire présenté par De Neys Olivia
en vue de l'obtention du grade de
Master en arts du spectacle, à finalité
spécialisée en cinéma et arts de la
scène (histoire, esthétique et
production)

Année académique 2025/2026

REMERCIEMENTS

Tout d'abord, je tiens à remercier Monsieur Dick Tomasovic, le promoteur de ce mémoire, pour ses précieux conseils, son aide, sa disponibilité, et sa guidance enthousiaste tout au long de ce travail de réflexion et d'écriture.

D'avance, je remercie le jury de ce mémoire, Monsieur Livio Belloi et Monsieur Timothée Moreau, pour le temps consacré à la lecture de ce travail.

Je remercie également Monsieur Victor-Emmanuel Boinem de m'avoir transmis l'amour du surréalisme, du cinéma, et de m'avoir fait découvrir l'œuvre de Jan Švankmajer, ainsi que pour le soutien qu'il apporte à l'ensemble de ses élèves d'année en année. Vous êtes une véritable source d'inspiration pour nous tous !

Pour leur entraide et le partage de leur documentaire, je remercie Adéla Špaljová (*Engi: Sound Engineer Ivo Špalj*, 2023) et Pavel Klusák (*Hudba Zdeněk Liška*, 2017). Je remercie également Markéta Šantrochová de m'avoir mis en contact avec le réalisateur Adam Ol'ha, que je remercie pour son intérêt envers ce travail et le partage de son documentaire (*Athanor: The Alchemical Furnace*).

Pour leurs encouragements, leur soutien, leur amour et leur aide, je remercie mes parents, mon frère, mon compagnon, mes beaux-parents, l'ensemble de ma famille, et mes amis. Merci d'avoir cru en moi et de m'avoir épaulé tout au long de mes études et de la réalisation de ce mémoire.

À vous qui m'avez soutenu dans ce travail, une fois de plus, merci !

You have to start somehow. It is definitely better to start in some way than to make excuses about difficulty, time or lack of talent. In any case, there is no such thing as talent [...] There is never enough time and there are always difficulties. But you have to remember that the first mark you make on the paper contains, latently, everything which will later be developed. It is therefore better to keep quiet about certain beginnings, or alternatively to keep returning to them - it depends who you are.

Jan Švankmajer

AVANT-PROPOS

Un brouhaha englobant ouvre le film *Dimensions of Dialogue*, un court-métrage réalisé en 1982 par Jan Švankmajer. La bande sonore est composée par Jan Klusák, un ingénieur du son de passage dans la filmographie de Švankmajer puisqu'il ne signera le travail du son que sur deux courts-métrages du cinéaste. Ce film est donc également une sorte de passage et de nuance entre, d'une part, une esthétique sonore propre à Liška, composée de bruits naturels et instrumentaux et qui intègre des sons électroacoustiques pour former une sorte de musique à la sonorité dissonante et avec un rythme particulier, et, d'autre part, l'esthétique bruitiste proposée par Ivo Špalj, avec un jeu entre silence et bruit et un usage de musiques d'archive. Dans *Dimensions of Dialogue*, Klusák construit la bande sonore sur deux profondeurs distinctes : des sons, souvent des bruits bruts, au premier plan, et une musique, ou un environnement sonore, de fond. Le court-métrage est divisé en trois épisodes (« factual dialogue », « passionate dialogue », « exhausting dialogue »), reposant tous sur le thème commun de la destruction et de la violence.

Le volet « factual dialogue » met en scène des portraits animés, construits à la façon d'un collage, l'un composé de fruits et légumes, un autre de vaisselle et d'ustensiles de cuisine, et le dernier constitué à partir de fournitures scolaires et de livres. Deux portraits s'avancent l'un vers l'autre, ils sont filmés séparément et produisent des bruits différents. La nourriture du portrait s'écrase en produisant un « proutch, proutch » et un bruit de broyage dur (lors du contact entre les matières constituant la bouche qui claque des dents féroce pour se préparer au combat) tandis que le portrait-ustensiles fait des bruits métalliques correspondants aux bruits de couverts qui se cognent et d'un couvercle de casserole qui retombe sur le récipient. Les deux portraits sont accompagnés d'une composition à la flûte dont la sonorité est distincte : la flûte sur le portrait-ustensiles a un effet plus dramatique et une sonorité plus dissonante que le son de flûte soutenant l'avancée du portrait-nourriture. Le combat commence, la flûte est remplacée par une sorte de bruits de klaxon répétitifs et très rapprochés et un son continu, formant, ensemble, un tout désagréable, un environnement dynamique et hostile, et une ambiance tendue. Les matières se désolidarisent de leur portrait respectif. Des gros-plans sur les violences entre les matières dévoilent des sons focalisés sur les actions filmées : le « scratch, scratch » des radis écrasés par des cuillères, le « sproutch », d'un chou enroulé et pressé par un mètre-ruban, le bruit métallique des ciseaux qui se referment sur un poulet rôti qui produit alors un bruit humide et spongieux, le grincement

d'un mètre en bois qui se replie sur un panais, le frottement des brosses sur la viande... À la fin du combat, le portrait-ustensiles recrache (sous un bruit de régurgitation) son adversaire découpé en morceaux. Le gagnant continue son chemin jusqu'à tomber sur le portrait-scolaires et le combattre, à sa perte. Alors, le portrait-scolaire rencontre le portrait-nourriture qui sortira vainqueur de la confrontation, en salissant et en humidifiant les livres, les enveloppes, etc. Les combats s'enchaînent entre les trois portraits, ils se dégradent à force de contacts entre les matières, jusqu'à devenir une seule et même matière : de l'argile. Cet épisode montre qu'un bruit résulte, en fait, toujours, d'un contact entre deux matières. Dans la séquence, lorsqu'un crayon entre en friction avec une râpe, les deux sons sont entendus simultanément. La matérialité des bruits, exagérés et enregistrés en gros-plans sonores, accentue la proximité entre le film et le spectateur. Le son peut-il servir de médiateur entre une représentation et un corps, d'un côté et de l'autre de l'écran ?

Le second épisode, « passionnate dialogue », met en scène deux corps, celui d'une femme et celui d'un homme, sculptés en argile. Leur corps fusionnent passionnément, l'argile se transforme à plusieurs reprises pour évoquer un rapport sexuel. Lorsque les deux corps reprennent leur forme respective, une boule d'argile semble être de « trop », c'est le fruit de leur fusion. Ni la femme ni l'homme ne veut de ce « bébé », ils se rejettent la faute et font preuve d'une violence envers le nouveau-né qui tente tant bien que mal d'échapper aux coups et de gagner l'amour de ses géniteurs. La séquence est, au début, uniquement accompagnée par une musique mais, lorsque les agressions commencent, des bruits d'argile émergent pour traduire cette violence. Les deux corps se détruisent l'un et l'autre et finissent en morceaux. Les sons donnent une matérialité au bébé et accentuent le contact agressif et la dureté des gestes envers lui.

Chaque épisode découle du précédent. Ainsi, le chapitre final, « exhausting dialogue » fait ressortir les boules d'argile pour créer deux têtes humaines qui sont, au début complémentaires dans leurs actions : l'une sort de sa bouche un crayon, l'autre un taille crayon ; l'une du pain, l'autre du beurre ; l'une une chaussure, l'autre un lacet... Cette coopération, ou dialogue, prend fin dès lors que les associations ne sont plus les bonnes et abîment les objets au fur et à mesure des mauvaises manipulations. Chaque objet a sa propre sonorité qui lorsqu'elles s'associent produisent diverses combinaisons en fonction des objets mis côte à côte. Švankmajer donne-t-il une voix à tous les objets qu'il anime ?

INTRODUCTION

Un bout de viande rampe dans un garde-manger, des langues lèchent les chopes de bière laissées sur une table, un homme se masse avec un rouleau à pâtisserie recouvert de clous et de laine, un rat enfonce des bouts de bois dans le crâne d'une fillette... « Curioser and curioser », s'exclamerait très certainement Alice¹ si elle était confrontée à ces plans visuels et sonores. Le cinéma de Jan Švankmajer est souvent dit « étrange », de fait, il est hors du commun, marginal, et parfois même dérangent. Jan Švankmajer est un artiste-plasticien (sculpture, collage, peinture), un écrivain et un réalisateur tchèque, connu notamment pour son cinéma mêlant prise de vue réelle et animation *stop-motion*. Son mode de vie et de pensée s'inscrit dans le surréalisme et, par conséquent, l'accent est mis sur la subversivité, la liberté, la subjectivité et la considération d'un monde où sont joints l'inconscient et le conscient. Au sein du Groupe surréaliste de Prague, Švankmajer a conduit une recherche sur l'interprétation à travers des expériences plastiques tactiles qui s'est vue prolongée et appliquée par la suite dans ses œuvres cinématographiques.

Seeing is corrupted by civilization, by advertisement and television. It's no longer capable of spontaneous perception. Whereas touch is still unspoiled. It's still visceral and primitive².

Intérêt et motivation à traiter le sujet

Le sujet de ce mémoire prend ses racines dans un intérêt spécifique et un questionnement personnel rattaché à un vécu subjectif. Le premier élément qui me marqua, lorsque je découvris le cinéma de Jan Švankmajer, fût la plasticité des images, le travail des bruits et, dans l'ensemble, la marginalité et l'étrangeté émanant des œuvres. Alors qu'un projet audiovisuel personnel prenait forme, prenant pour inspiration l'esthétique bruitiste de Švankmajer dans l'optique de donner une *voix* aux matériaux et aux gestes de sculpteurs de marionnettes, le son de Švankmajer s'est dévoilé à moi dans sa matérialité et sa capacité matérialisante. L'idée de la possibilité d'un toucher au cinéma m'a de suite interpellé et ouvert une série de questionnements inattendus. Une première hypothèse de travail s'est alors

¹ Alice, le personnage du roman de Lewis Carroll (*Alice's Adventures in Wonderland*, 1865) et du film *Alice* (*Něco z Alenky* en tchèque, 1988) de Jan Švankmajer.

² Adam Ol'ha, Jan Danhel, *Athanor: The Alchemical Furnace*, Athanor, 2020.

construite autour de la bande sonore comme élément contribuant à renvoyer à une sensation de tactilité dans les films de Jan Švankmajer. Ceci revient à s'interroger quant à la connexion et l'influence entre l'ouïe et le toucher.

L'étude de la tactilité dans le cinéma de Jan Švankmajer est souvent appréhendée, par les chercheurs, du point de vue visuel et dans une approche phénoménologique. L'originalité de ce mémoire réside en la mise en avant du son, principalement dans son rapport au toucher et comme moyen d'incarnation du spectateur au cinéma, sans pour autant oublier son lien aux images, l'objet d'étude étant un art *audiovisuel*. Ce mémoire explore l'univers artistique et cinématographique de Jan Švankmajer en tant que créateur d'expériences tactiles avec pour objectif de comprendre comment la bande sonore stimule la sensorialité et la sensibilité du spectateur pour lui faire vivre une expérience cinématographique incarnée et tactile. Cela implique d'identifier les (inter-)connexions entre les sens et l'influence des sons, de la mémoire auditive, et de l'imagination, dans l'activation (multi-)sensorielle et l'interprétation tactile.

Problématique, approches et obstacles

La problématique au cœur de ce mémoire est : le son permet-il de médier ou créer une expérience tactile et incarnée dans le cinéma de Jan Švankmajer ? Pour révéler cette tactilité sonore, plusieurs approches (phénoménologique, cinématographique, esthétique, analytique ou encore psychoacoustique) ont été considérées de manière à constituer une base théorique et un état de l'art. Des concepts se sont dégagés et ont permis, dans un second temps, de produire l'analyse d'une partie de la filmographie de Jan Švankmajer. Les lectures ont concrétisé, nourri et fait fleurir grand nombre d'idées personnelles, tout en permettant la découverte de pensées diverses et fondatrices dans l'étude du son, de la tactilité au cinéma, et des sens. Ces sujets d'étude sont marqués par des difficultés de définition, d'invisibilité, et de divergences de point de vue à leur égard dans le milieu scientifique, et qu'il semble nécessaire d'explicitier dans cette introduction.

Le son est un objet et champ d'étude complexe et souvent délaissé (exception faite de la musique) car, à l'inverse de l'image, le son est fugace, immatériel et fragile. Il se décline sous plusieurs formes (le bruit, la musique, ou même le silence) dont les questions et les problèmes de définition persistent. Michel Chion caractérise, par exemple, la musique comme

« art des sons³ », tandis que John Cage propose l'idée que « “tout le sonore du monde est de la musique”⁴ ». La problématique se prolonge avec les concepts de « silence » et de « bruit », décrit par François Bayle comme le « reste⁵ ». Dans les dictionnaires, le bruit est également considéré comme un nuisible ou un parasite⁶, un élément sonore inutile empêchant la clarté de l'écoute et de la réception⁷, ou encore un son dérangent, imprévu, et sans harmonie, opposé à la musique⁸. Le dictionnaire *Larousse* propose pourtant, également, une définition du bruit comme « ensemble des sons produits par des vibrations plus ou moins irrégulières ; tout phénomène perceptible par l'ouïe⁹ » et Makis Solomos remarque que « le bruit fait désormais partie intégrante de la musique à des degrés plus ou moins variés, à tel point que la distinction entre son (musical) et bruit est de moins en moins opérante¹⁰. » Les avis divergent et la frontière entre les sons et les bruits est de plus en plus floue, voire impertinente et imperceptible. Dans le cadre de ce mémoire, la notion de « bruit » sera comprise selon la définition donnée par Michel Chion : « ce mot, qui n'a pas de sens précis et scientifique, désigne les sons qui par élimination ne sont reconnus ni comme musique ni comme parole. Cela dépend, pour la musique, des références culturelles propres à chacun¹¹. »

The relationships of touch-smell or touch-taste are totally unexamined. Likewise touch-hearing, even though this connection is probably more common, chiefly through the medium of dance. All of this experimentation is challenged by a lack of expressions to describe authentic tactile feelings. Tactile vocabulary is uncommonly poor: wet-dry, heavy-light, rough-smooth, firm-loose, hot-cold, and that's about it. If a little more complex description of bodily sensations is required, one cannot do without poetic analogy. On the other hand, this communicative scarcity encourages tactile poetry¹².

Un second obstacle auquel ce mémoire est confronté est la pauvreté du lexique dédié à l'expression des expériences sensorielles et aux sensations mais aussi un manque de vocabulaire pour décrire les sons. Pourtant, décrire un son revient à lui donner une identité,

³ Michel Chion, *Le son : Ouïr, écouter, observer* (1998), Armand Colin, 3e éd., 2018, p. 65.

⁴ Daniel Deshayes, « Les territoires du sonore : Séminaire de Lussas 2006 », dans *La Revue Documentaires*, 2007, Vol. 21, n°1, p. 67.

⁵ Makis Solomos, « Éditorial : Musique et bruit », dans *Filigrane*, Vol. 7, 2008, p. 2.

⁶ « bruit | Dictionnaire de l'Académie française | 9e édition » [en ligne], sur le *Dictionnaire de l'Académie française*, 9ème édition, URL : <https://www.dictionnaire-academie.fr/article/A9B2330>, consulté le 14 mai 2026.

⁷ « bruit - Définitions, synonymes, prononciation, exemples » [en ligne], sur *Le Robert*, URL : <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/bruit>, consulté le 14 mai 2026.

⁸ « Définitions : bruit - Dictionnaire de français » [en ligne], dans *Larousse*, URL : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/bruit/11476>, consulté le 14 mai 2026.

⁹ *Id.*

¹⁰ Makis Solomos, « Éditorial : Musique et bruit », dans *Filigrane*, Vol. 7, 2008, pp. 1-2.

¹¹ Michel Chion, *L'audio-vision : Son et image au cinéma* (1990), Armand Colin, coll. « Cinéma / Arts Visuels », 2021 (5e éd.), p. 265.

¹² Jan Švankmajer, *Touching and Imagining : An Introduction to Tactile Art*, Londres, I. B. Tauris, 2014, p. 168.

une nature, et une existence matérielle. La description est au cœur de la démarche phénoménologique, ce qui explique peut-être sa focalisation sur la description visuelle des expériences vécues. Ce mémoire tente de donner du sens et une consistance sensorielle aux expériences cinématographiques à la fois par les images et les sons, les deux composantes de cet art *audiovisuel*.

Concernant l'approche phénoménologique, il faut remarquer la problématique d'une subjectivité indéniable de l'expérience qu'il s'agit d'objectiver par la description de l'expérience vécue comme phénomène qui se donne à la conscience de manière primitive. La description et l'interprétation de certaines expériences cinématographiques parleront à un certain nombre de spectateurs, nous ne pouvons pas, pour autant, parler d'expérience partagée universellement car, en effet, les différentes populations et cultures admettent des sens variés en fonction de leurs besoins et mode de vie. L'analyse finale, dans le chapitre IV de ce mémoire, s'inspire des différentes approches et théories développées dans les chapitres qui le précèdent.

Plan, méthodologie, et cadre théorique

Le premier chapitre est pensé comme une exploration de la carrière et des pratiques artistiques de Jan Švankmajer inscrites dans un contexte historico-politique chargé de tensions et de conflits ayant parfois malmené, parfois stimulé, son imagination et sa production artistique. Cette partie retrace également la période d'(auto)censure du cinéma de Švankmajer menant à une expérimentation plastique et une recherche sur le « tactilisme », avant un retour à la réalisation de films intégrant consciemment la tactilité en appliquant le savoir acquis sur le toucher et la mémoire tactile. Les livres *EVAŠVANKMAJERJAN : Animus Anima Animation, Between Film and Free Expression* (1998) et *Touching and Imagining: An Introduction to Tactile Art* (2014) de Jan Švankmajer, dans lequel il s'exprime et commente quant à sa recherche sur le toucher, sont une source majeure dans l'élaboration de ce chapitre. Il faut également noter les quelques interviews accordées par l'artiste à différents médias, ainsi que les ouvrages de Peter Hames (*Dark Alchemy : The Cinema of Jan Švankmajer*, 2008) et Charles Jodoin-Keaton (*Le Cinéma de Jan Švankmajer : Un surréalisme animé*, 2011). L'histoire de la Tchécoslovaquie est principalement étudiée à partir du livre *Histoire des Pays tchèques*, publié en 1995, écrit sous la direction de Pavel Bělina.

Le second chapitre propose la découverte des ingénieurs qui ont travaillé sur les films de Švankmajer, apportant chacun leurs techniques et esthétique à l'œuvre. Zdeněk Liška est un compositeur connu pour son intégration pionnière de musique électroacoustique et son sens du rythme et du montage. Cette partie tente d'expliquer la raison pour laquelle la nature et la forme d'un son peuvent décrire une matérialité et activer une perception tactile. Dans un second temps, le chapitre s'intéresse à Ivo Špalj, un ingénieur et *designer* sonore, qui s'inscrit dans une esthétique bruitiste et travaille avec des *Foley artists*. Une réflexion autour des technologies accompagnera cette partie du travail, notamment à travers une comparaison entre le mixage analogique et le mixage numérique, dans l'optique de comprendre leur influence sur l'aspect et les effets du son. Concernant les deux ingénieurs, il existe peu de sources à leur propos. Pour mener à bien cette étude, un contact a été établi avec deux réalisateurs ayant produit des documentaires, jusqu'ici inaccessibles en Belgique, sur ces ingénieurs. D'une part, Adéla Špaljová a réalisé *Engi: Sound Engineer Ivo Špalj* (2023), un documentaire sur son père, Ivo Špalj, dans lequel il explique le métier d'ingénieur du son, sa carrière, sa façon de travailler, et sa collaboration avec Jan Švankmajer. D'autre part, Pavel Klusák, le fils de Jan Klusák (qui a collaboré sur deux courts-métrages de Švankmajer : *The Fall of the House of Usher* et *Dimensions of Dialogue*), a réalisé *Hudba Zdeněk Liška*, traduit *Music by Zdeněk Liška*, en 2017. D'autre part, les écrits de Pierre Schaeffer, pionnier de la « musique concrète » et Michel Chion, figure emblématique de la théorisation du son au cinéma en France, sont au cœur de l'étude de la musique acoustique dans ce chapitre.

Le troisième chapitre développe un propos sur la connexion entre les sens, en trois temps. D'abord, il pose la question de l'origine des sens, de la manière dont ils ont été déterminés dans la civilisation occidentale, et de leur différence en fonction des cultures. Ensuite, le chapitre aborde la phénoménologie traditionnelle, telle que pensée par Edmund Husserl et prolongée par Maurice Merleau-Ponty, puis en tant que théorie philosophique appliquée au cinéma, à travers les écrits de Vivian Sobchack, Laura U. Marks, et Jennifer Barker. Une fois leurs théories présentées, un état de l'art expose les différents travaux scientifiques étudiant le cinéma de Jan Švankmajer sous une approche phénoménologique considérant principalement l'aspect visuel dans son rapport avec le toucher. Pour élargir la connexion entre les sens et rebalancer la dominance de la vue sur les autres sens, cette partie ouvre la réflexion vers une phénoménologie du son, avec les théoriciens F. Joseph Smith et E. Bär, et leur article « Vers une phénoménologie du son » (1968), et Martine Huvenne avec « Introduction to a phenomenological approach to sound and listening » (2020) dont le propos est bien plus actuel et appliqué au cinéma. Finalement, le chapitre se clôture sur le

rôle de la mémoire et de l'imagination dans l'expérience sensible et sensorielle faite du monde et dans l'ancrage du spectateur dans un film.

Le quatrième et dernier chapitre est l'aboutissement des recherches menées dans les trois premiers chapitres de ce mémoire. Il s'agit d'une analyse de plusieurs films de Jan Švankmajer, principalement ceux réalisés après 1980 (dont le son signés par Ivo Špalj) ainsi que quelques courts-métrages précédents la recherche sur le toucher, développée par Švankmajer entre 1974 et 1983. L'analyse met en exergue une expérience tactile, ses médiateurs et ses effets sur le spectateur, tel que son incarnation. Ce mémoire a pour souhait de pousser cette analyse plus loin que les considérations visuelles tactiles, dont la filmographie de Švankmajer fait souvent l'objet. L'objectif est donc de réhabiliter et de mettre en avant le son comme médiateur de tactilité, indice de matérialité, et catalyseur d'une incarnation du spectateur dans le film et d'une expérience sensorielle. Les films ont fait l'objet d'un visionnage et d'une analyse préliminaire aux recherches développées dans les trois premiers chapitres, afin d'en ressortir des éléments marquants « à première vue », donc dans une démarche spontanée. L'analyse telle qu'elle est présentée dans le quatrième chapitre, est le résultat d'une appréhension des films sous l'angle de la tactilité, notamment sonore, en considérant les concepts détaillés dans les chapitres précédents et en puisant dans les scènes marquantes, relevée par la première analyse, comme base de réflexion.

CHAPITRE I :

JAN ŠVANKMAJER

Jan Švankmajer est né en 1934 à Prague, dans l'ancienne Tchécoslovaquie. Il évolue, en tant qu'individu et artiste, dans un contexte politique totalitaire. Entre l'occupation nazie, le stalinisme, le Printemps de Prague, la période de « normalisation » ou encore la Révolution de Velours, son pays (aujourd'hui dissout en deux États indépendants : la Tchéquie et la Slovaquie) a longtemps connu des tensions ayant, inévitablement, contrarié la production artistique sur le territoire. Švankmajer se place du côté de la libre expression et ne se soumet, en aucun point, aux diktats du communisme. Aujourd'hui, il est un artiste-plasticien et cinéaste reconnu, particulièrement dans le milieu du cinéma d'animation, pour son esthétique singulière, étrange, et reconnaissable entre toutes. Avec ses vingt-sept courts-métrages et sept longs-métrages, il est une source d'inspiration pour de nombreux cinéastes contemporains tels que Tim Burton, Terry Gilliam, ou encore les frères Quay qui ont réalisé *The Cabinet of Jan Švankmajer* (1984) en hommage à leur prédécesseur.

1. Parcours professionnel : du théâtre au cinéma

Švankmajer est diplômé, en 1954¹³, de l'École supérieure des arts appliqués de Prague dans le département de scénographie¹⁴ puis, en 1958¹⁵, de l'Académie des Arts du Spectacle (DAMU) dans la faculté de théâtre¹⁶. Ses années d'études sont plongées dans un climat de censure de l'art moderne. Le Parti communiste ne tolérait ni les productions de ce mouvement ni sa présence intellectuelle, ce sujet était donc banni des discussions et rayé des cursus d'enseignement¹⁷. Finalement, en 1956, après le XXe Congrès du Parti communiste d'URSS¹⁸, des publications sur, et par, des artistes avant-gardistes voient le jour¹⁹ et influencent grandement la pensée de Švankmajer. D'après l'artiste : [...] surrealism is not an

¹³ Charles Jodoin-Keaton, *Le Cinéma de Jan Švankmajer : Un surréalisme animé*, Pertuis, Rouge Profond, coll. « Raccords », 2011, p. 24.

¹⁴ Peter Hames, *Dark Alchemy : The Cinema of Jan Švankmajer*, New York, Columbia University Press, 2008, p. 105.

¹⁵ Jodoin-Keaton, *op. cit.*, p. 24.

¹⁶ Hames, *op. cit.*, pp. 104-105.

¹⁷ *Ibid.*, p. 104.

¹⁸ Pavel Bělina (sous la dir.), Petr Čornej, Jiří Pokorný, Miroslav Pravda (trad.), Marie-Jeannine Salé (trad.), *Histoire des Pays tchèques*, France, Éditions du Seuil, 1995, p. 440.

¹⁹ Hames, *op. cit.*, pp. 104-105.

art. It is a certain spiritual path which did not even begin with the First Surrealist Manifesto of 1924, nor did it end with World War Two (or Breton's death). Surrealism is a journey into the depths of the soul, like alchemy and psychoanalysis. Unlike both of these, however, it is not an individual journey but a collective adventure²⁰. Une vision surréaliste, c'est un monde d'associations où l'imagination est libérée des normes et ouverte à d'innombrables possibilités en gardant une âme d'enfant et en laissant l'inconscient prendre le dessus sur la volonté construite.

Après ses études, Švankmajer se lance dans une carrière au théâtre comme marionnettiste, s'inscrivant dans la tradition toujours actuelle et présente de l'art de la marionnette en Tchéquie, Prague étant d'ailleurs surnommée, par certains, « capitale de la marionnette en Europe²¹ ». Il est intéressant de remarquer l'importance et l'influence de cet art théâtral sur la future production cinématographique de Švankmajer et, plus largement, sur la culture tchèque. Jiří Trnka, Břetislav Pojar et Hermína Týrlová²² sont quelques noms qui attestent du développement du cinéma d'animation qui se joue, en Tchéquie, principalement autour de la marionnette²³.

Dans les années 50, après son service militaire²⁴, Švankmajer fonde une compagnie de théâtre nommée *Divadlo masek* (« Théâtre des masques²⁵ ») qu'il dirige au sein du théâtre Semafor²⁶ à Prague. Il intègre des techniques propres au théâtre noir²⁷ (*Černé divadlo*), et adopte des approches avant-gardistes dans ses mises en scène théâtrales. Eva Dvořáková (épouse de Švankmajer, plus connue sous le nom Švankmajerová) collabore sur *Starched Heads*²⁸, la première pièce produite par la compagnie. Artiste et scénographe, elle sera une source d'inspiration et une collaboratrice sur plusieurs projets artistiques de, et avec, Švankmajer.

²⁰ Hames, *op. cit.*, p. 112.

²¹ James Edward Frost (éd. par Amy Ratelle), « Jan Švankmajer : Film as Puppet Theatre », dans *Animation Studies*, Vol. 11, 2016, p. 1.

²² Adam Whybray, *The Art of Czech Animation : A History of Political Dissent and Allegory*, Bloomsbury, 2020, p. 15.

²³ Stopmotia, « Stopmotia Interviews : Jan Švankmajer », sur *YouTube*, 2019, URL : https://www.youtube.com/watch?v=jk-h_47fEGc.

²⁴ Hames, *op. cit.*, p. 105.

²⁵ Václav Richter, « Jan Švankmajer, artiste intime qui touche à l'universel », sur *Radio Prague International*, 2013, URL : <https://francais.radio.cz/jan-svankmajer-artiste-intime-qui-touche-a-luniversel-8543956> (consulté le 10 mai).

²⁶ Frost, *art. cit.*, p. 1.

²⁷ Le *Černé divadlo* (Théâtre noir) est une forme de théâtre de marionnettes qui joue sur l'illusion d'optique en plongeant la salle et la scène dans le noir et en jouant avec des lumières et la phosphorescence.

²⁸ Hames, *op. cit.*, p. 105.

En 1958, Emil Radok engage Švankmajer pour l'assister sur le plateau de son court-métrage *Johanes Doktor Faust*²⁹ (1958) en tant que marionnettiste. Ce film exploite de nombreuses techniques théâtrales, notamment celles du théâtre noir et du théâtre de marionnettes. Cette expérience pose les jalons d'une future production cinématographique personnelle et inspirée de la part de Švankmajer qui fait ses débuts avec la même maison de production (*Krátký Film Praha*) et travaillera, à plusieurs reprises, avec le compositeur Zdeněk Liška, le monteur Milada Sádková et le caméraman Svatopluk Malý³⁰.

Aux alentours de 1962, après le changement de direction artistique du théâtre Semafor, qui se revendique dès lors comme théâtre de comédie musicale, Švankmajer décide de déplacer sa compagnie au Théâtre *Laterna Magika*³¹ dans lequel il occupe déjà la place de co-directeur. Il y retrouve Emil Radok qui, depuis le départ de son frère (Alfréd Radok), occupe un rôle de mentor et collaborateur de la compagnie. Au départ, le « Laterna Magika » est un programme culturel tchécoslovaque pensé et présenté par Alfréd Radok dans le cadre de l'Exposition universelle de 1958 à Bruxelles³². Pendant la période du Rideau de Fer (1946-1989), le Parti communiste tchécoslovaque (KSČ, pour *Komunistická strana Československa*) permet peu de déplacements officiels, hormis pour faire la promotion de la culture tchèque³³. Le succès rencontré à Bruxelles encourage les autorités tchécoslovaques à pousser davantage l'expérimentation de cette forme de théâtre en subsidiant un collectif et en formant un théâtre (en l'occurrence le *Laterna Magika*) contrôlé par le théâtre national³⁴. Le théâtre *Laterna Magika* est une forme artistique entremêlant théâtre sur le plateau et projection de films qui entrent en interaction³⁵. Ce théâtre s'inspire des mouvements artistiques avant-gardistes comme le cubisme et le surréalisme³⁶.

En 1964, Švankmajer quitte le *Laterna Magika*³⁷ et réalise son premier court-métrage *The Last Trick of Mr. Schwarzewald and Mr. Edgar* (1964), un film à l'ambiance de fête foraine, qui mélange prises de vues réelles, *stop-motion* de marionnettes et d'objets, et théâtre noir. Ce film met en scène deux magiciens, M. Schwarzewald et M. Edgar, montrant ce dont

²⁹ Frost, *art. cit.*, p. 1.

³⁰ Bertrand Schmitt, Frantílek Dryje, Jan Švankmajer (contrib.), *Jan Švankmajer: Dimensions of Dialogue / Between Film and Fine Art*, Prague, Arbor Vitae, 2012, p. 58.

³¹ Eva Švankmajerová, Jan Švankmajer, *EVAŠVANKMAJERJAN : Animus Anima Animation, Between Film and Free Expression*, Prague, Arbor Vitae, Slovart Publishing, 1998, p. 171.

³² Jarka M. Burian, « Laterna Magika as a Synthesis of Theatre and Film : Its Evolution and Problematics », dans *Theatre History Studies*, Vol. 17, n°33, 1997, p. 33.

³³ *Ibid.*

³⁴ *Id.*

³⁵ Frost, *art. cit.*, p. 1.

³⁶ Burian, *art. cit.*, p. 34.

³⁷ Švankmajerová, Švankmajer, *EVAŠVANKMAJERJAN*, *op. cit.*, p. 171.

ils sont capables en exécutant des tours, l'un après l'autre, de plus en plus grandioses et loufoques. Ce duel intense se clôture lorsque les deux adversaires, démembrés et dont il ne reste, à chacun, que la main, se saluent. Ce premier film manifeste l'importance et l'héritage du théâtre dans la production cinématographique de Švankmajer et, ce, tout au long de sa carrière, à travers des choix techniques, des personnages, des décors, des scénographies... Dans cette même optique, *Punch and Judy* (1966) est un court-métrage dans lequel sont animées des marionnettes à main qui, plus radicalement encore que M. Schwarzewald et M. Edgar, finissent par s'entretuer. Après avoir goûté au médium cinématographique, Švankmajer ne fera plus jamais chemin arrière, il explique : « Film has one great advantage over theatre. It can wait for its audience; theatre cannot³⁸. »

L'esthétique de ses films mélange à la fois la prise de vue réelle et de l'animation en volume (*stop-motion*). La prise de vue réelle vient renforcer la conception animiste, telle que théorisée par Jean Piaget³⁹, puisqu'elle plonge le spectateur dans le monde qu'il connaît puis y intègre des objets animés. L'animation de marionnettes, et d'objets en tous genres, occupe un statut particulier. Ils sont souvent des personnages violents ou masochistes. La marionnette se fait aussi porte-parole de messages politiques incarnant l'engagement discret du cinéaste. Le choix et l'animation des marionnettes et des objets ne relève pas d'un hasard. Švankmajer sélectionne des objets abîmés par le temps et par les nombreuses manipulations dont ils ont fait l'expérience. Ces objets portent la trace d'une histoire, d'un passé et d'une vie intérieure qui leur est propre. D'après Švankmajer, avant d'animer un objet/marionnette, il faut l'écouter attentivement, il faut essayer de le comprendre, il révélera alors son véritable potentiel.

Before you bring an object to life, try to understand it first. Not its utilitarian function, but its inner life. Objects, especially the old ones, were witnesses to certain happenings, people's actions, their fortunes, which somehow marked them. People touched them in different situations, while acting under various emotions, and they imprinted onto them these different mental states. [...] Life has to come from within them, and not from whim. Never violate objects! Don't tell through them your own stories, tell theirs.⁴⁰

Jan Švankmajer

Le choix des objets repose donc sur leur potentiel communiquant et sur leur trace de vie. Cette idée de « trace » a une importance majeure dans la production cinématographique

³⁸ Hames, *op. cit.*, p. 107.

³⁹ Jean Piaget, *La Représentation du monde chez l'enfant*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Quadrige », 2013.

⁴⁰ Hames, *op. cit.*, pp. 140-141.

de Švankmajer, surtout à partir des années 80, où une forme de tactilité est transférée sur le spectateur, cet aspect est traité dans les prochains chapitres de ce travail. Tous ces objets, ainsi que des éléments trouvés dans la nature, et qui relèvent d'une certaine étrangeté ou originalité, forment le « cabinet de curiosités » de Švankmajer. Cette collection, qu'il qualifie de « vestiges d'un monde magique⁴¹ » rejetés par la civilisation, constitue, en grande partie, l'esthétique « švankmajerienne » et sa source d'inspiration.

2. Une diversité des pratiques

Outre la veine théâtrale et l'admiration de metteurs en scène comme Vsevolod Meyerhold, Alexandre Taïrov, ou encore Oskar Schlemmer⁴², il faut également souligner l'influence majeure de plusieurs autres pratiques artistiques dans l'esthétique du cinéma de Švankmajer : la peinture, le collage, l'animation *stop-motion*, la sculpture... Son art prend également ses racines dans des mouvements d'avant-garde, particulièrement le surréalisme et l'art brut⁴³. Malgré sa longue filmographie, l'artiste ne se considère pas comme *cinéaste*, il n'estime pas cette discipline au-dessus des autres lorsqu'il réalise un film. Il est donc, avant tout, un artiste pluridisciplinaire qui allie les arts plastiques et le cinéma, sans hiérarchie. Dans le prolongement de cette pensée, il réalise ses films de manière traditionnelle, sans avoir recours au numérique (sauf exception⁴⁴) pour conserver la dimension plastique et matérielle de l'animation.

Un transfert et mélange des diverses pratiques s'observe dans les films de Švankmajer, soit à travers les décors, les objets, les personnages ou les techniques d'expression. Par exemple, le collage est une technique souvent utilisée par le cinéaste qui consiste à assembler des éléments de natures diverses – en termes de matériaux, formes ou représentations – dans l'idée de créer quelque chose de nouveau, inédit et original. C'est dans cette forme artistique que s'inscrivent *Et Cetera* (1966), *Historia Naturae, Suita* (1967), *Dimensions of Dialogue* (1982) et *Surviving Life* (2010) réalisés par Švankmajer. Cette technique d'assemblage est délibérément inspirée par l'œuvre maniériste du peintre italien Giuseppe Arcimboldo⁴⁵ (1526-1593). Le collage offre de nouvelles possibilités et une

⁴¹ Ol'ha, *op. cit.*

⁴² Hames, *op. cit.*, p. 104.

⁴³ Švankmajerová, Švankmajer, *EVAŠVANKMAJERJAN*, *op. cit.*, p. 33.

⁴⁴ Un plan par ordinateur (numérique) d'une durée de quelques secondes pour montrer l'intérieur du corps d'Otesánek dans le film *Little Otik* (2000). Cité dans « Stopmotia Interviews : Jan Švankmajer », sur *YouTube*, publié par Stopmotia, 2019, URL : https://www.youtube.com/watch?v=jk-h_47fEGc.

⁴⁵ Švankmajerová, Švankmajer, *EVAŠVANKMAJERJAN*, *op. cit.*, p. 10.

ouverture vers une imagination débridée du monde en mobilisant des éléments et des iconographies du quotidien. Dans le cas de *Dimensions of Dialogue*, les objets-curiosités sont assemblés, à la façon d'un collage, pour représenter des portraits (en fruits, en outils, en vaisselle...) qui se font face et qui se détruisent les uns les autres à coup de fourchette, d'équerre, ou encore de pierre, menant à une décomposition des matières. Les bouts finissent par se mélanger pour créer de nouveaux portraits, tous identiques. Ce film a une dimension sociale, il renvoie à l'effacement des individualités au profit d'un conformisme social sur lequel les autorités ont un plus grand, et aisé, contrôle. Les films de Švankmajer renvoient souvent, et implicitement, à une critique générale des normes de la société occidentale, du régime communiste et du consumérisme. La poésie est aussi un point de repère dans l'inspiration artistique de Švankmajer notamment celle de Benjamin Péret, Vratislav Effenberger, et Karel Hynek Mácha⁴⁶. Si la poésie attire Švankmajer, c'est parce que, comme le collage, elle permet une association d'idées en toute liberté et l'expression de sensations et d'expériences personnelles.

Comme abordé précédemment, la technique du *stop-motion* est omniprésente dans sa production cinématographique, la prise de vue réelle ne passe pas pour autant à la trappe. Le cinéma de Švankmajer relève d'une communication et d'un mélange des deux techniques de prise de vue. Elles sont utilisées de manière réfléchie pour se renforcer mutuellement, faire passer des messages et ouvrir le potentiel imaginaire de leurs spectateurs. Le film *Alice* (1988), inspiré de l'œuvre littéraire de Lewis Carroll, en est un parfait exemple puisqu'il alterne sans cesse entre la prise de vue réelle (pour la « vraie » Alice) et l'animation *stop-motion* (pour la poupée « Alice »). Le *stop-motion* permet, dans le cas de Švankmajer, d'animer des matières en tout genre tels que des objets, des bouts de papier, de l'argile, des organes... Dans le milieu du cinéma, Švankmajer trouve de l'inspiration dans des films comme *Un Chien Andalou* (1929, où la célèbre scène de l'œil, coupé à la lame, relève d'une tactilité certaine) ou *L'Âge d'Or* (1930) de Luis Buñuel, mais aussi dans les films du pionnier George Méliès, dans l'animation de Charles R. Bowers, ou encore dans la théorie du montage de Sergueï Eisenstein⁴⁷.

L'alliance des arts, des matières, des inspirations et des techniques fait du cinéma de Švankmajer une œuvre pluridisciplinaire dont la patte est particulièrement originale et reconnaissable à travers cette esthétique visuelle hétérogène. Vis-à-vis de cette esthétique originale, il ne faut pas négliger le travail de l'artiste Eva Švankmajerová, l'épouse du

⁴⁶ Hames, *op. cit.*, p. 113.

⁴⁷ *Ibid.*, p. 107.

cinéaste. Déjà présente lors de la réalisation du premier film de Švankmajer, elle est indissociable du travail scénographique de plusieurs films produits par son mari. Elle a, entre autres, réalisé les costumes pour *The Garden* (1967) et conçu les décors des films *The Pendulum, the Pit and Hope* (1983), *Alice* (1987), *La Leçon de Faust* (1994) et *The Conspirators of Pleasure* (1996)⁴⁸. Ensemble, ils ont collaboré sur de nombreux projets artistiques⁴⁹ et sont co-auteurs du livre *Anima Animus Animation* (1998), une synthèse de leurs œuvres respectives et collaboratives au fil des années. Cette collaboration signifie aussi intégrer une âme supplémentaire dans la production filmique de Švankmajer.

*Eva did her own thing. I never directed her. She did what she needed to do, you couldn't direct her in any way. So I only used her for things that I knew she would do better than I, where she would be authentic. She pursued her own themes, her traumas, her issues... Her biggest trauma was her mother. And her brothers with whom she settled scores through her art all her life. Her art is one complaint after another. Her writing as well. Essentially, she wrote nothing but complaints*⁵⁰.

Certaines thématiques sont récurrentes dans l'œuvre de Švankmajer. La sexualité, les pulsions, l'enfance, l'inconscient et le rêve s'articulent autour des écrits de Freud, grande source d'inspiration pour les surréalistes. Dans sa mini-série d'interviews, *Švankmajer's List*, publiée sur la plateforme en ligne YouTube, le réalisateur explique que les films où apparaissent des fillettes sont ses films les plus autobiographiques⁵¹. Le sexe féminin est alors une façon pour Švankmajer de mettre de la distance entre la représentation et lui-même, et ainsi éviter que le film ne soit « sur lui » directement. Le rêve est également une source d'inspiration majeure considérée par l'artiste comme une réalité vécue, au même titre que les événements et phénomènes conscients, et l'expression de désirs et de traumatismes enfouis. D'autres motifs tels que la décomposition et la régénérescence font écho à la dimension morbide et à la souffrance qui plane dans ses films et qui déplaît fortement au régime communiste qui met en avant la santé publique qui, dans cette vision politique, rime avec travail, collectivisme et contrôle de l'État sur ses citoyens. Le cinéaste se positionne politiquement à l'encontre du conformisme, du consumérisme, du stalinisme ou de l'utilitarisme et revendique la liberté. L'absurdité, le détournement des objets, des images, ou de la réalité se développent comme moyens de critiquer la société et défendre la liberté d'expression singulière. Le contexte dans lequel Švankmajer développe son art nuit à la libre

⁴⁸ Švankmajerová, Švankmajer, *EVAŠVANKMAJERJAN*, op. cit., p. 173.

⁴⁹ *Ibid.*, p. 13.

⁵⁰ Ol'ha, op. cit.

⁵¹ Jan Švankmajer, « Childhood » [vidéo], sur YouTube, publié en ligne le 15 février 2018, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=sjiNUpkoX48>.

expression, c'est pourquoi il s'appuie sur une forme d'universalité de son propos politique et social. Il met également en place une universalité du langage en effaçant presque complètement la présence d'un discours parlé ou écrit et en usant plutôt d'une esthétique visuelle et sonore expressive et voulue universelle, accessible à tous les rangs de la société et à diverses cultures.

3. La censure du cinéma en Tchécoslovaquie

Le cinéma d'animation, perçu comme naïf et enfantin (échappant ainsi à la surveillance du Parti communiste tchécoslovaque), prend un tournant dans les années 60 lorsqu'il devient un moyen de diffusion et de dénonciation des problèmes de la société tchécoslovaque⁵². Les films de Švankmajer proposent un regard critique sur la société, ses absurdités, ses injustices, son manque de liberté... Faire passer des messages explicites ou implicites allant contre le pouvoir en place implique des risques de censure dont Švankmajer a fait les frais, à de nombreuses reprises, avant d'abandonner le cinéma, entre 1973 et 1980⁵³. Pour comprendre ce changement du statut de l'animation, il faut plonger dans le contexte historique et politique de la Tchécoslovaquie des années 40 jusqu'à aujourd'hui.

Après plusieurs années d'occupation allemande du territoire tchécoslovaque⁵⁴ (un épisode qui a longtemps troublé et hanté les rêves de Švankmajer⁵⁵), la fin de la Seconde Guerre mondiale marque également la fin de l'annexion, mais aussi l'arrivée des troupes russes en Tchécoslovaquie. S'en suit une réorganisation politique avec pour mot d'ordre d'exclure les partis de droite de la Première République⁵⁶ (1918-1938). Un gouvernement majoritairement communiste voit le jour et prend, progressivement, de plus en plus de place dans la société jusqu'à paralyser, voire effacer, les autres partis représentés. Dans ce climat de tension, les droits humains et la démocratie sont en danger. Des purges sociales et politiques sont organisées et donnent lieu à l'expulsion de certaines populations, telles que les Allemands habitant sur le territoire ou des individus opposés à cette politique. Pour autant, ce moment historique d'après-guerre est marqué par un développement significatif de la science et la culture tchèque. À l'évidence, la Tchécoslovaquie profite de cet élan pour s'ouvrir à

⁵² Hames, *op. cit.*, p. 107.

⁵³ *Ibid.*, p. 108.

⁵⁴ *Ibid.*, p. 23.

⁵⁵ International Film Festival Rotterdam, « Jan Švankmajer - IFFR Big Talk #1 », sur *YouTube*, 2018, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=gCrgMRTaTKk>.

⁵⁶ Bělina, *op. cit.*, p. 417.

l'international, accueillir un public de chercheurs, et faire la promotion de sa culture locale. D'autre part, le pays découvre la culture occidentale, sa littérature contemporaine⁵⁷, ses artistes et ses mouvements avant-gardistes. En matière de cinéma, les premiers films tchécoslovaques nationaux émergent et la première école de cinéma d'animation à Prague (FAMU)⁵⁸ ouvre ses portes en 1946. Par ailleurs, le surréalisme, et les groupes qui représentent ce mouvement, profitent de l'*Exposition internationale du surréalisme*⁵⁹ organisée en 1947, à Prague, pour gagner en visibilité et se faire connaître. Lorsque la *Doctrine Truman* et le *Plan Marshall*, proposés par les autorités étasuniennes, sont tous deux rejetés par l'URSS, la Tchécoslovaquie se trouve coupée du reste du monde et soumise davantage à l'Union soviétique. L'année 1947 marque donc à la fois le début de la « Guerre froide » entre les États-Unis, avec ses alliés, et l'Union soviétique⁶⁰ ainsi que l'accentuation des tensions au sein même du gouvernement tchécoslovaque, entre les communistes et les démocrates⁶¹. La division de l'Europe en deux blocs (Est et Ouest) incite au développement d'une industrie cinématographique autonome tchécoslovaque, mettant donc en route un processus de professionnalisation des corps de métiers et une vague d'expérimentation⁶².

L'année suivante, en 1948, le « coup de Prague » entraîne des changements majeurs dans le pays. Le cabinet ministériel de la République tchécoslovaque devient, volontairement et presque exclusivement, composé de communistes⁶³. Le régime devient quasi-dictatorial par l'instauration d'un parti unique à la tête de la République ainsi que par une absence de sollicitation du peuple, sa répression et la censure⁶⁴. L'État, désormais sous l'emprise des communistes, commande tous les aspects du pays : l'économie est étatisée et le secteur privé disparaît⁶⁵ ; la culture est contrôlée et subit la censure ; la législation reflète l'idéologie communiste ; les Tchécoslovaques sont privés de leurs droits, de leurs biens et, pour la plupart, de leur travail. Alors que les hauts placés vivent dans le confort, le reste de la population subit des conditions de vie difficiles, notamment en termes financiers et alimentaires. La vague d'espoir suivant la mort de Staline (1953) fut de courte durée puisque, en 1957, l'élection d'Antonín Novotný (premier secrétaire du Parti excommuniste) au poste de

⁵⁷ Bělina, *op. cit.*, p. 430.

⁵⁸ *Ibid.*, p. 431.

⁵⁹ *Id.*

⁶⁰ *Ibid.*, p. 427.

⁶¹ *Ibid.*, pp. 420-427.

⁶² Cinemology 101, « The Music of Zdeněk Liška: In Film and on Disc », sur *YouTube*, 2019, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=6BEw6TRPdJg>.

⁶³ Robert Frank (dir.), « Chronologie de l'histoire tchèque au XXe siècle », dans *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, n°59, 2000, p. 61.

⁶⁴ Bělina, *op. cit.*, pp. 365-367.

⁶⁵ *Ibid.*, p. 436.

président marque le retour de la centralisation du pouvoir⁶⁶ et le début de la « République socialiste tchécoslovaque »⁶⁷.

Dans les années 50, le cinéma tchécoslovaque a pour principale visée l'éducation communiste des masses. Face à ce cinéma de propagande, le public se désintéresse du cinéma, la fréquentation des salles est en baisse, l'économie liée au secteur chute et, dans un effet boule de neige, la qualité des films décline. Pour y remédier, une restructuration de la production cinématographique tchécoslovaque (jusque-là dirigée par un conseil artistique centralisé) en sept groupes créatifs (*Tvůrčí skupiny*), un pour chaque studio, se met en place⁶⁸. Chaque groupe est composé d'un responsable artistique et un responsable de la production, faisant le lien avec la direction centrale rattachée à l'État, ainsi que de plusieurs directeurs artistiques chargés d'établir des projets⁶⁹. Cette réforme donne plus de liberté aux réalisateurs, qui bénéficient des moyens accordés par l'État, en conservant tout de même une forme de contrôle étatique sur les productions. Le XII^e Congrès du Parti communiste, qui eu lieu en 1962, aboutit sur une détente politique qui renforce la libéralisation des cinéastes vis-à-vis de l'État et participe à un renouveau du cinéma et de son langage⁷⁰. C'est le début de la Nouvelle-Vague tchèque⁷¹, un courant cinématographique qui rejette la narration classique⁷² (l'aspect visuel prend une place privilégiée), met l'accent sur la diversité des thématiques (les thèmes de l'amour et de la jeunesse refont surface⁷³), et, en théorie, tente de saisir la réalité sans imposer de point de vue à son spectateur (il va de soi que cette volonté reste théorique puisque, dans la pratique, tout choix relève d'une subjectivité et d'un point de vue propre au cinéaste). Švankmajer intègre le milieu du cinéma au moment du développement de la Nouvelle Vague mais, bien qu'il s'en rapproche à certains égards, le cinéaste n'a pas pour ambition de rejoindre, ni d'être assimilé, à ce courant artistique. « I have never evaluated my attitude to the Czech New Wave, I simply distanced my work from this movement – the reason being that I think it is rooted in different inner sources although from the outside it is, perhaps, possible to find certain parallels [...] »⁷⁴ Parmi les points communs que partagent son cinéma et le courant de la Nouvelle Vague, il faut noter un contexte géopolitique et culturel

⁶⁶ Bělina, *op. cit.*, p. 442.

⁶⁷ *Id.*

⁶⁸ Marie-Claire Willeumier, « Le nouveau cinéma tchécoslovaque », dans *Esprit*, Nouvelle série, Vol. 2, n°378, février 1969, pp. 225-226.

⁶⁹ *Id.*

⁷⁰ *Ibid.*, pp. 225-226 ; p. 236.

⁷¹ Hames, *op. cit.*, p. 25.

⁷² *Ibid.*, p. 26.

⁷³ Willeumier, *art. cit.*, pp. 226-227.

⁷⁴ Hames, *op. cit.*, p. 112.

de production⁷⁵, une inspiration surréaliste et une attitude que Švankmajer qualifie de « anti-⁷⁶ »... Pendant ce relâchement politique, en tout cas pour le cinéma, Švankmajer réalise et diffuse ses premiers courts-métrages d'animation, une forme de cinéma ignorée, voire négligée, par le pouvoir. Entre 1964 et 1967, il réalise sept courts-métrages d'animation sans accroc avec le régime : *The Last Trick* (1964) ; *J.S. Bach - Fantasy in G minor* (1965) ; *A Game with Stones* (1965) ; *Punch and Judy* (1966) ; *Et Cetera* (1966) ; *Historia Naturae, Suita* (1967) ; *Man and Technology* (1967).

Cependant, en 1967, une contestation populaire s'organise à l'encontre de la République socialiste tchécoslovaque, de son Parti communiste et, plus particulièrement, contre son président⁷⁷. Antonín Novotný est remplacé, en 1968, par Alexander Dubček au KSČ, puis par Ludvík Svoboda comme président de la République⁷⁸. Avec Dubček, la population tchécoslovaque retrouve certaines libertés, longtemps réprimées. Celui-ci propose une politique de « socialisme à visage humain »⁷⁹ introduisant une certaine liberté, un allègement de la censure⁸⁰, l'accréditation d'une opinion publique à travers la tentative d'intégration de réformes démocratiques⁸¹. Cette période réformatrice et libératrice, connue sous le nom de « Printemps de Prague », déclenche une vague d'espoir à travers une revendication des libertés culturelles, politiques et économiques, une ouverture à l'international⁸², et une critique populaire envers le stalinisme ainsi que le précédent régime et la domination du pays par l'URSS⁸³. Cette nouvelle perspective de mode de vie et d'expression menée par les réformes de Dubček semble charmer la population tchécoslovaque. En revanche, elle divise au sein du Parti communiste, certains membres soutiennent les réformes de Dubček tandis que d'autres continuent d'entretenir un idéal stalinien.

La voie démocratique défendue par Dubček ne tarde pas à être entravée par la « doctrine Brejnev⁸⁴ » (1968) nommée d'après son concepteur, Léonid Brejnev – secrétaire général du parti communiste de l'Union soviétique. Il y stipule une obligation de mise en

⁷⁵ Hames, *op. cit.*, p. 33.

⁷⁶ *Id.*

⁷⁷ Bělina, *op. cit.*, pp. 446-447.

⁷⁸ *Ibid.*, p. 447.

⁷⁹ « Chronologie de l'histoire tchèque au XXe siècle », *art. cit.*, p. 62

⁸⁰ viDOC (chaîne), Doc Story (prod.), « Le printemps de Prague - Quand le monde bascule », sur *YouTube*, 2021, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=YSnGm9lrNow&t=156s>, mis en ligne le 11 janvier 2022, consulté le 9 octobre 2025.

⁸¹ Bělina, *op.cit.*, p. 447.

⁸² Švankmajerová, Švankmajer, *EVAŠVANKMAJERJAN*, *op.cit.*, p. 33.

⁸³ viDOC, *op. cit.*

⁸⁴ Hames, *op. cit.*, p. 449.

place de l'idéologie socialiste dans les pays du bloc de l'est rattachés à l'URSS. Par cette doctrine, l'URSS justifia son invasion et son contrôle sur les territoires déviants de cette idéologie politique, comme c'était le cas en Tchécoslovaquie. C'est alors que débute la période dite de « normalisation⁸⁵ » de la Tchécoslovaquie qui consiste en une série de modifications touchant au système étatique tchécoslovaque et visant la restauration d'une politique socialiste telle que prônée par l'URSS. « Le but de la direction normalisatrice du pays était de revenir à un haut degré de bureaucratisation de l'appareil d'État, de liquider les intellectuels d'opposition, appartenant ou non au Parti, dans la science, la culture et l'art, ainsi que de donner un pouvoir absolu à la *nomenklatura* du Parti⁸⁶. » L'armée d'occupation n'hésite pas à utiliser la force (notamment lors des purges, ou pour contrer toute forme de manifestation) pour arriver à ses fins. Par conséquent, aucune marge de manœuvre ou de contestation n'est possible ni pour la population, ni pour les autres pays constatant impuissamment le drame politique et humain. Dans ces circonstances, les migrations hors-Tchécoslovaquie sont de plus en plus fréquentes, surtout chez les habitants de moins de trente-cinq ans⁸⁷. Par peur de répercussion d'une pétition (à l'encontre de la situation en Tchécoslovaquie) signée par Švankmajer, la famille s'installe quelques mois en Autriche, avant que Švankmajer prenne la décision de rentrer dans leur pays en 1969⁸⁸. L'année suivante, après avoir fait la rencontre de Vratislav Effenberger (poète, fondateur du magazine *Analogon* et membre du Groupe surréaliste de Prague), Švankmajer et sa femme deviennent officiellement membres du Groupe surréaliste de Prague. Le surréalisme, illégal après la Seconde Guerre mondiale car considéré comme une forme de rébellion contre le système en place, était proscrit de la société et réduit au silence⁸⁹. Les activités du groupe étaient organisées dans la discrétion et à huis clos⁹⁰. Alors que la censure avait officiellement été supprimée lors du Printemps de Prague, permettant au surréalisme de sortir peu à peu de l'ombre, elle est remplacée par un « système de commissions à approbation⁹¹ ». Le Groupe est surveillé de près par les autorités, interdit de publication en Tchécoslovaquie, et doit rester discret. De surcroît, le « système » mis en place interdit de faire mention ou allusion à tout ce qui concerne la religion, l'Église, l'érotisme, les opposants à l'occupation, et, surtout, les événements politiques. Cette forme d'autocensure touche principalement les médias de masse

⁸⁵ Bělina, *op.cit.*, p. 451.

⁸⁶ *Ibid.*, p. 458.

⁸⁷ *Ibid.*, p. 453.

⁸⁸ Švankmajerová, Švankmajer, *EVAŠVANKMAJERJAN*, *op. cit.*, p. 169.

⁸⁹ Hames, *op. cit.*, pp. 109-111.

⁹⁰ Jan Švankmajer, *Touching and Imagining*, « Introduction to the English Language Edition », *op. cit.*

⁹¹ Bělina, *op. cit.*, p. 465.

tels que la presse, la littérature, le théâtre, la télévision et le cinéma⁹² – de son côté, la musique est bien moins affectée par ce système de régulation⁹³. Bien que le cinéma soit soumis à des règles, il n'est pas interdit car son exportation et sa diffusion à l'étranger rapportent de l'argent à l'État. Contrairement à la littérature, qui peine à se faire connaître au-delà de la frontière à cause de la barrière de la langue, le cinéma n'est pas (autant) confronté à cette difficulté puisque son langage est relativement universel⁹⁴.

En raison de cette nouvelle forme de censure, Švankmajer se retire de l'industrie cinématographique en 1973 alors qu'il réalise *The Castle of Otranto* avec la maison de production Krátký Film. Cette censure n'est pas un cas particulier dans le parcours du cinéaste. Tous ses films réalisés entre 1968 et 1973 en ont été victimes pour une raison ou une autre. L'esthétique de Švankmajer connecte le corps aux sens et à la nature, et répète des motifs associés à l'érotisme, la mort, la décomposition, et autres. D'une certaine façon, cela va à l'encontre des valeurs et de l'idéologie, annoncées (mais pas respectées) par le régime communiste tchécoslovaque mettant l'accent sur la collectivisation des biens, la santé publique et le travail tandis que la spiritualité, le rapport à la nature et à l'humain étaient des aspects négligés. Par exemple, *The Ossuary* (1970) consiste en un montage de plans tournés en prise de vue réelle dans l'Ossuaire de Sedlec, à Kutná Hora, en Tchéquie. Cette chapelle sainte rassemble des milliers d'ossements humains agencés artistiquement pour créer un espace et des objets inédits. La version originale de *The Ossuary* a fait l'objet d'une censure et a dû être altérée en une version sans commentaire ni musique⁹⁵. De manière plus radicale encore, *Jabberwocky*, inspiré du poème de Lewis Carroll, a été gelé pendant plusieurs années afin de ne pas être diffusé. La censure avait donc plusieurs modes d'action concernant les films jugés contestataires, inappropriés, ou impropres. Les productions étaient parfois modifiées, paralysées, ou bannies. Švankmajer opte pour un cinéma à vocation universelle dans lequel il exprime sa pensée à travers les images et les sons plutôt que par la parole. Bien que ses films ne renvoient pas explicitement à des messages politiques, ils relèvent d'une critique par la métaphore, l'analogie, et l'esthétique. Cette critique est universelle dans le sens où elle ne vise pas un régime ou un pays en particulier. Il s'agit d'une critique sociale subtile qui s'applique au monde, aux modes de pensée et à la condition humaine en général. Pour reprendre son activité de cinéaste en 1980, Švankmajer est contraint de s'inspirer de la littérature classique et de se soumettre aux restrictions. Il réalise alors *The Fall of the House*

⁹² Bělina, *op. cit.*

⁹³ *Ibid.*, p. 466.

⁹⁴ Wuilleumier, *art. cit.*, pp. 223-224.

⁹⁵ Hames, *op. cit.*, p. 107.

of *Usher* en 1980, en s'inspirant du roman éponyme (1839) d'Edgar Allan Poe. Parmi les classiques, il adapte également le roman *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll, une curieuse version se situant à la frontière entre le rêve et la réalité, et mêlant les arts et les motifs récurrents du cinéma de Švankmajer. Finalement, en 1989, la chute du mur de Berlin (et la « Révolution de Velours ») entraîne, avec elle, la chute du régime communiste totalitaire et la période de normalisation. À cette occasion, Švankmajer réalise *The Death of Stalinism in Bohemia* (1990) pour la BBC, un film qui fait le point sur le contexte tchécoslovaque sous Staline et l'idéologie stalinienne jusqu'à la Révolution de Velours. En 1993, entre autres suite à des différends concernant le système économique à adopter, la Tchécoslovaquie se sépare en deux États indépendants, la Tchéquie et la Slovaquie. À présent, la République tchèque, également appelée Tchéquie, est un État fédéral démocratique.

4. Du cinéma au tactilisme

En 1973, alors que Švankmajer travaille avec Krátký Film sur la réalisation de *Castle of Otranto*, il se trouve confronté à des restrictions idéologiques imposées à la maison de production par le Parti communiste, exigeant donc des modifications dans l'œuvre cinématographique. Constatant cette censure, preuve de l'impossibilité de créer et de s'exprimer librement, Švankmajer décide de mettre sa carrière de cinéaste en pause et de rejoindre, activement, ses camarades du Groupe surréaliste de Prague dans leur recherche collective autour du thème de « l'interprétation comme activité créative ». Švankmajer explique : « We wanted to demonstrate the priority of the creative process above the final artefact⁹⁶. » Ce thème s'inscrit dans une volonté particulière faisant écho au contexte politique de censure des œuvres en en contournant la source de tension qu'est la production d'œuvres matérielles rendant possible le contrôle par le pouvoir en place. Le Groupe surréaliste de Prague était réduit à l'isolement et l'invisibilisation par le Parti communiste et avait pour interdiction de se promouvoir en société à travers des expositions ou des publications⁹⁷. Par conséquent, les membres travaillaient entre eux et correspondaient avec le groupe surréaliste français afin de partager leurs recherches et d'être publiés en France. Une

⁹⁶ Švankmajer, *Touching and Imagining*, « Introduction to the English Language Edition », *op. cit.*

⁹⁷ *Id.*

fois lancé, Švankmajer consacre neuf années, entre 1974 et 1983⁹⁸, à son expérimentation autour de l'art tactile.

*It is important to bear in mind that if, in today's world, 'art' has any purpose it is to liberate us. Liberate us from the principle of reality, from that pragmatic rope which has regimented us from birth and return us to the principle of pleasure. Repression is not only a product of totalitarian regimes, it is in the foundations of all civilizations (as we know from Sigmund Freud). It starts in earliest childhood: Don't touch it, phoo, you'll get dirty, don't lick your fingers, it'll make you sick, go and wash yourself, what have you been sticking your fingers into, don't pick your nose, don't walk in the mud, let go of it now...*⁹⁹

Jan Švankmajer

Les cinq sens (toucher, goût, odorat, ouïe, vue) ne sont pas tous égaux dans leur importance et leur rôle au quotidien. Avant même sa naissance, l'être humain est capable de ressentir par le toucher, c'est le premier sens qui se manifeste¹⁰⁰. Pourtant, une fois la vue acquise, elle prend l'ascendant sur le toucher, de même que sur les autres sens. Selon les cultures, le toucher est plus ou moins important. Dans la culture occidentale, l'action de toucher est souvent proscrite et perçue comme dangereuse, voire sale. Marcel Duchamp, un artiste surréaliste français, contre-attaque en revendiquant l'importance de ce sens et sa dimension artistique à travers *Please Touch* (1947), une œuvre sous forme de catalogue dont la couverture est recouverte de deux seins texturés et en volume. L'art tactile est une approche d'interaction, d'inclusion et d'interprétation, qui s'est développé avec des créations comme celles de Max Ernst, Salvador Dalí, Gala Eluard, ou encore Meret Oppenheim avec son célèbre service à thé recouvert de fourrure animale, *Le Déjeuner en fourrure* (1936).

En 1974, à l'occasion d'un jeu d'interprétation avec le groupe surréaliste, Švankmajer réalise son premier objet tactile, *Restorer*¹⁰¹. Ce moment marque le début de sa recherche sur l'art tactile et, plus largement, le sens du toucher dans son rapport à l'imagination et l'interprétation. Il passe d'un art mobilisant la vision et l'audition comme sens principaux, à un art qui existe par le toucher. À ce propos, Švankmajer écrit : « I turned to a field of creativity that could be regarded as almost an extreme contradiction to the audiovisual film¹⁰². » À l'égard de ce passage d'un champ artistique à l'autre, l'artiste met l'accent sur le rôle de la censure dans sa recherche sur ce qu'il appelle le « tactilisme » puisqu'elle est à l'origine d'une forme de créativité subversive qui contourne et joue avec les règles imposées

⁹⁸ Dick Tomasovic, « Jan Švankmajer », dans *La Septième Obsession*, Stop Motion, n°49.

⁹⁹ Švankmajer, *Touching and Imagining*, « Introduction to the English Language Edition », *op. cit.*

¹⁰⁰ Laura U. Marks, *The Skin of the Film : Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*, États-Unis, Duke University Press, 2000, p. 149.

¹⁰¹ Švankmajer, *Touching and Imagining*, « Introduction to the English Language Edition », *op. cit.*

¹⁰² *Id.*

en créant de la subtilité et des nuances¹⁰³. Filippo Tommaso Marinetti, membre du groupe Dada, mettait déjà ce terme de « tactilisme » en avant, notamment avec la publication de son manifeste futuriste *Il Tattilismo. Manifesto Futurista* en 1921¹⁰⁴.

En vue d'exposer et de rapporter ses expérimentations et résultats, Švankmajer publie, en 1983, *Hmat a Imaginace*. Une seconde version, traduite en anglais et augmentée, voit le jour en 2014, sous le titre *Touching and Imagining : An Introduction to Tactile Art*. Cette dernière comporte des ajouts de textes écrits par l'auteur, et s'inscrit dans une démarche rétrospective et critique tout en mettant en avant ses nouvelles perspectives et influençant, dès lors, sa production artistique.

Dans l'article « Le restaurateur : expérience collective d'interprétation tactile¹⁰⁵ », publié en 1977, Švankmajer décrit le point de départ et les interrogations initiales qui ont créé et construit sa recherche sur l'interprétation tactile collective. Il expose notamment la mise en pratique de l'expérience menée avec les participants, membres du groupe surréaliste. Dans un premier lieu, Švankmajer propose aux participants de toucher à l'aveugle un objet tactile et de tenter de l'interpréter. C'est la phase imaginative. Par la suite, ceux-ci sont amenés à identifier, parmi dix photographies, la photographie initiale liée à l'objet tactile. Un exercice complexe dans lequel les expériences et représentations personnelles prennent l'ascendant menant donc à des allers et retours entre l'objet et les images ainsi qu'à une correction ou, même, une abolition de l'interprétation visuelle initiale du toucher. De cette première phase expérimentale, Švankmajer met en exergue le résultat suivant : « [...] le toucher a donné sur l'objet à tous les joueurs une quantité suffisante d'informations pour susciter des souvenirs associatifs et pour ouvrir la porte à l'imagination¹⁰⁶. » Il insiste sur le fait qu'un objet tactile, seulement touché, fait l'objet d'une *lecture* et que le tact, le mouvement des doigts, s'associe à une forme de mouvement/activité de l'objet touché dans l'imagination du *lecteur*.

Évidemment, les sensations tactiles, comme l'a aussi confirmé notre expérimentation, suscitent avant tout des associations érotiques. Je crois que cela n'est pas dû uniquement au caractère particulier de l'objet présenté. Le sens du toucher joue dans l'érotisme un rôle primaire et pour cette raison nos associations lors de la perception de l'objet par le toucher s'orientent toujours vers ce domaine où se constitue le plus grand dépôt de souvenirs tactiles¹⁰⁷.

¹⁰³ Švankmajer, *Touching and Imagining*, « Introduction to the English Language Edition », *op. cit.*

¹⁰⁴ Maria Elena Minuto, « “Un mare solido sicuro astratto freddo di carta lucida”. L'écriture tactile dans la poétique de l'avant-garde futuriste, 1920-1939 » [Conférence], dans *Goûter, toucher, sentir : les autres sens de la critique d'art (1747-1939)*, Bruxelles, 2021.

¹⁰⁵ Jan Švankmajer, « Le restaurateur : expérience collective d'interprétation tactile », dans *Surréalisme*, éd. Savelli, n°1, avril 1977, pp.74-79.

¹⁰⁶ Švankmajer, « Le restaurateur », *art. cit.*, p.76.

¹⁰⁷ *Ibid.*, p.78.

Il conclut cet article par un constat qu'il atteint grâce à cette expérimentation : « [...] même les sensations tactiles sont susceptibles de communication dans le domaine de la transsubjectivité, et permettent de dépasser les frontières du dualisme traditionnel entre objectivité et subjectivité¹⁰⁸. »

Le livre *Touching and Imagining*, publié en 2014, donne une vision plus précise de la suite de cette recherche autour de la tactilité et des avancées théoriques proposées par Švankmajer. Cette expérimentation comprend de nombreux objets et jeux tactiles. L'artiste a produit des objets, mais aussi des sculptures, des collages et des marionnettes tactiles. L'ensemble de ces œuvres a permis à Švankmajer d'acquérir une compréhension plus ample des effets de l'art tactile sur ceux qui en font l'expérience tactile ainsi que de formuler une réflexion sur les facteurs qui rendent possible cette expérience.

Švankmajer insiste sur l'importance du toucher et de sa propre charge énergétique qu'il transfère à sa production tactile. Celle-ci se marque essentiellement sur ses créations en argile qui portent des traces de manipulations et de puissance du modelleur. Cette trace, visible à l'œil et sensible au toucher, amène une forme de vie à l'objet. L'énergie émotionnelle de l'objet est sujet à un transfert constant et réciproque entre lui et l'artiste, dans un premier temps, puis entre lui et les touchants. Cette réciprocité de transfert de la charge émotionnelle se dévoile dans la théorie phénoménologique du touchant touché qui propose l'idée que celui qui touche est nécessairement et simultanément touché par ce qu'il touche, l'expérience est à la fois active et passive. Les touchants, par leur toucher, modifient donc la charge énergétique de l'objet touché en absorbant son essence et en transférant ses propres émotions sur l'objet. Par conséquent, l'objet touché n'est jamais le même, il se métamorphose continuellement¹⁰⁹.

*The perception of a tactile object is like an expedition into an unknown country of dreams, where nothing is certain, where even clearly familiar objects assume the appearance of something unreal, where one has to rely on one's own ability of association and tactile memories which, however, can always mislead us.*¹¹⁰

Jan Švankmajer

Švankmajer utilise beaucoup d'objets du quotidien, qu'il habille ou assemble, pour créer des objets tactiles nouveaux. Il explique que plus l'abstraction est grande, plus c'est

¹⁰⁸ Švankmajer, « Le restaurateur », *art. cit.*, p. 79.

¹⁰⁹ Švankmajer, *Touching and Imagining*, *op. cit.*, pp. 115-116.

¹¹⁰ *Ibid.*, p. 12.

stimulant pour l'imagination. L'objectif des jeux et des objets tactiles proposés par l'artiste n'est pas de reconnaître ce qui est touché, mais bien de se laisser porter, de manière assez poétique, dans la libre association des idées et dans des analogies émancipées du contrôle des pensées et des normes sociales. Le touchant doit se libérer de la fonction pratique des objets, adopter une attitude ouverte à l'égard de ses sensations, ses souvenirs, son corps et ses intuitions, et accepter que son inconscient prenne le dessus. La mémoire tactile joue un rôle essentiel dans l'expérience tactile et dans son interprétation, elle est l'un des fondamentaux de l'existence de l'art tactile¹¹¹. Cette mémoire renvoie à des sensations passées et provoque des associations parfois inattendues et toujours personnelles.

Le toucher renvoie souvent à la main, ce n'est pourtant pas le seul organe mobilisé par ce sens. *Utilitarian Bondage* (1977) est une chaise pensée par Švankmajer pour stimuler les parties du corps qui touchent la chaise avec, par exemple, un dossier-râpe et une assise en brosses à poils durs. Cette création peut être qualifiée d'agressive à l'encontre de celui qui s'y assoit. Le masochisme, l'érotisme et le désir sont très souvent travaillés dans l'œuvre de Švankmajer. Ceux-ci trouvent d'autant plus leur importance dans le travail du toucher puisque les souvenirs se rapportant à ce sens relèvent fréquemment de la douleur ou, à l'inverse, un plaisir, souvent lié à l'enfance ou à une forme d'érotisme.

À l'égard de la douleur comme expérience tactile marquante, Švankmajer relate également la vue comme médium de sensibilité tactile à travers une association des sens et une identification à ce qui est vu. Il donne l'exemple des tatouages dans les sociétés primitives et explique que si quelqu'un qui s'est fait tatouer dans le passé voit un tatouage sur quelqu'un d'autre, il va ressentir la douleur de l'expérience de se faire tatouer¹¹². Il a donc un transfert de douleur qui se produit via l'imagination et une expérience psychique intense. Cette expérience sensible, Švankmajer va tenter de la reproduire dans sa production cinématographique à partir de 1980.

5. Vers un cinéma tactile

Lorsque Švankmajer reprend sa carrière de cinéaste en 1980, il entreprend des expérimentations au sein de ses films pour y intégrer une dimension de visualisation haptique. Il met à profit sa recherche sur le tactilisme en l'appliquant au milieu audiovisuel. Certes, le spectateur de cinéma n'a pas la capacité de toucher dans le sens physique du terme,

¹¹¹ Švankmajer, *Touching and Imagining*, op. cit., p. 168.

¹¹² *Ibid.*, p. 83.

mais il peut néanmoins faire l'expérience d'une forme de toucher par son imagination, sa mémoire tactile, et autres, qui est permise par des dispositifs tels que les placements de caméra, par le choix des objets, ou par les actions effectuées par les personnages des films. Il y a une forme de dédoublement où le corps de l'acteur devient le corps du spectateur et fait circuler des énergies ou des sensations, notamment tactiles. À l'occasion de la réalisation de *Les Conspirateurs du plaisir*, Švankmajer crée *New Eroticism*, une série d'objets tactiles utilisés érotiquement par l'un des personnages, dont un rouleau à pâtisserie recouvert de clous et de fourrure qu'il fait rouler sur son corps dénudé.

Dans cette période de surexposition et de prédominance des images, le cinéaste poursuit une quête de réintégration des sens négligés et particulièrement, dans son cas, du toucher. De cette manière, il propose une tentative de re-sensibilisation de l'humain, et un approfondissement de la charge émotionnelle dans l'expression filmique¹¹³, par la multiplication des sens et une ouverture à l'imagination subjective de tout un chacun. Le premier film réalisé à la reprise de Švankmajer en tant que cinéaste est *The Fall of the House of Usher*. C'est dans celui-ci qu'il a, pour la première fois, transféré consciemment sa recherche tactile au cinéma. S'inspirant du roman de Edgar Allan Poe, Švankmajer découvre le rôle du toucher dans les recherches menées par Poe afin de créer des ambiances sensorielles de façon à ce que le lecteur ait une compréhension concrète de l'atmosphère dans laquelle sont plongés les personnages. Le poème *Magic Castle* est interprété, dans le film de Švankmajer, par une séquence d'animation d'argile. Le cinéaste explique ce poème : « The poem analogically expresses the spiritual change of Usher's state. It is a poem that evokes the beginning of insanity. It demonstrates that Usher subconsciously feels what is happening to him but is unable to face it¹¹⁴. » Pour exprimer cet état mental, Švankmajer renvoie au sens du toucher comme transfert d'une charge émotionnelle elle-même expérimentée par le cinéaste lors de l'animation de la séquence et traduite par des traces de tension. Il dit : « That piece of animation led to a considerable mental exhaustion¹¹⁵ ».

Le cinéaste mentionne ses films antérieurs à sa recherche tactile pour en décrire leur caractère tactile, bien qu'inconsciemment produit, qui relève essentiellement de l'usage de gros plans. À savoir que Švankmajer n'est ni le premier ni le dernier à jouer avec cette tactilité visuelle dans ses films puisque, plusieurs années plus tôt, le film surréaliste *Un chien andalou* (1929) de Buñuel et Dalí proposait déjà à ses spectateurs un fourmillement dans les

¹¹³ Švankmajer, *Touching and Imagining*, « Tactilism », *op. cit.*

¹¹⁴ *Ibid.*, p. 151.

¹¹⁵ *Ibid.*

mains et une douleur tranchante dans l'œil. Bien sûr, chaque cinéaste a sa manière d'inscrire le toucher dans l'expérience cinématographique. La tactilité dans le cinéma telle que décrite jusqu'ici est une expérience mentale et intérieure, mais il existe également des recherches pour un cinéma tactile dans le sens du toucher physique. Dalí avait, par exemple, pensé un concept de cinéma tactile où les spectateurs, dans la salle de cinéma, pourraient toucher ce qu'ils voient à l'écran par l'intermédiaire d'un mécanisme texturé physique¹¹⁶, ce dispositif n'a pas vu le jour. Aujourd'hui, les appareils de visionnage et d'écoute dans les salles de cinéma évoluent dans le sens d'une immersion kinesthésique du spectateur dans le film. Il existe des salles équipées de technologies diverses telles que des sièges dynamiques qui vibrent ou bougent selon l'action en cours dans le film, des effets spéciaux sensoriels synchronisés permettant de sentir des odeurs, des conditions météorologiques, ou autres, simulant l'environnement donné à voir dans le film projeté, des projecteurs panoramiques qui étendent l'espace de visionnage du film, la projection en trois dimensions afin de voir certains éléments d'un film se détacher de l'écran et donner l'impression qu'ils se rapprochent et qu'il est possible de les toucher, des enceintes *surround* qui entourent la salle... Toutes ces technologies permettent au spectateur de « rentrer » dans le film et de briser le quatrième mur séparant le film de son spectateur. Il s'agit de faire des deux espaces (la salle de cinéma et l'espace projeté), un seul milieu commun et en interaction sensorielle.

Švankmajer, lui, exploite les capacités du médium audiovisuel pour faire passer des sensations et émotions au spectateur. Il crée ses films pour que cette expérience tactile soit possible sans l'intervention de quelconque mécanisme physique en salle de cinéma. Son cinéma est accessible par l'ouverture de l'imagination et la liberté d'interprétation. Le cinéaste propose un cinéma mêlant plusieurs disciplines artistiques et intègre ses œuvres plastiques (et celles de sa femme) ou encore sa collection d'objets qui révèlent également leur matière et manifestent une forme de tactilité par la vue, par le son et par les moyens cinématographiques mis en place (animation, mouvements de caméra, etc.). Plusieurs disciplines, parfois bien éloignées de la cinématographie comme l'anthropologie (ex. *Cinéthnographies* [2025] de L. Van Lancker), l'acoustémologie (ex. *Acoustémologie et empreinte sonore* [2020] de M. Balthazar et L. Legrain), la musicologie, ou encore la psychologie et la médecine, peuvent être considérées pour aborder cette recherche sur la tactilité sonore dans le cinéma de Jan Švankmajer. Ce mémoire s'intéresse principalement à l'étude du son au cinéma et à la phénoménologie dans l'optique de révéler, d'une part,

¹¹⁶ Salvador Dalí, *The Secret Life of Salvador Dalí*, New York, Dial Press, 1942, p. 290.

comment la nature du son peut être tactile et, d'autre part, la place du spectateur dans l'expérience cinématographique. Le prochain chapitre propose la découverte des ingénieurs du son qui ont marqué les réalisations de Jan Švankmajer pour réfléchir à l'évolution du son dans sa filmographie, l'influence des ingénieurs et le rôle du cinéaste dans la création de la bande sonore, ainsi que la différence tactile des sons en fonction de l'ingénieur et son esthétique.

CHAPITRE II :

L'ÉVOLUTION DU SON DANS LE CINÉMA DE JAN ŠVANKMAJER

Le son est un élément indispensable dans le cinéma de Jan Švankmajer, lui qui insiste à accorder à chaque composante du film une considération et une importance égale, qu'il s'agisse des décors, des sons ou des images¹¹⁷. Afin de comprendre l'évolution, les ruptures, et la constance de la signature sonore dans sa filmographie, il semble nécessaire de retracer l'historique de ses collaborations avec des ingénieurs du son et compositeurs, et de questionner le rôle des techniques et des outils sonores dans la production d'un effet de tactilité sonore.

Au début de sa carrière de cinéaste, Švankmajer travaille avec le musicien et compositeur Zdeněk Liška puis, suite à la mort de l'artiste, et jusqu'à nos jours, il collabore avec l'ingénieur du son Ivo Špalj. Relevant de l'exception, mais pas anecdotique, il faut également souligner le travail sonore de Zdeněk Šikola sur *The Last Trick of Mr. Schwarzewald and Mr. Edgar* (1964) et celui de Jan Klusák pour *The Fall of House of Usher* (1980) et *Dimensions of Dialogue* (1983). D'autre part, dans certains films, Švankmajer utilise des archives musicales ou des compositions préexistantes, comme pour *J.S. Bach: Fantasy in G minor* (1965), *A Quiet Week in the House* (1969) dans lequel le tourne-disque donne le rythme, ou *Another Kind of Love* (1988, clip pour la chanson de Hugh Cornwell). Certaines créations sonores sont également signées Švankmajer, notamment *A Game with Stones* (1965) qui s'articule autour de bruits de pierres, d'un tic tac d'horloge, et d'une boîte à musique. Il a tourné ce court-métrage dans le Studio A de Hans Puluž, à Linz (en Autriche), avec une équipe de tournage réduite, une expérience que Švankmajer qualifie de formatrice puisqu'elle lui a permis de toucher un peu à tous les corps de métier nécessaires pour réaliser un film¹¹⁸. Ce film est en quelque sorte précurseur de l'esthétique qu'il propose dans sa collaboration avec Ivo Špalj à partir des années 80, c'est-à-dire un travail des bruits bruts, naturels, et réalistes ainsi que le recours à des musiques d'archive.

La particularité des bandes sonores de Švankmajer est le jeu entre sons et silences ainsi que l'absence de paroles ou dialogues dans la plupart de ses films (à l'exception de ses longs-métrages). Dans les courts-métrages, la communication entre les personnages, ou entre eux et le spectateur, passe par les images et les sons tandis que les éventuelles paroles sont

¹¹⁷ The School of Sound, *Ivo Špalj and the sound of Jan Švankmajer* [documentaire], sur *Vimeo*, mis en ligne en 2022, URL : <http://vimeo.com/762303569/b78bdc8d22?fl=pl&fe=vl>.

¹¹⁸ Hames, *op. cit.*, pp. 123-124.

soit dirigées vers le spectateur, sous forme plutôt littéraire ou théâtrale, soit elles affirment une absurdité des interactions. Les silences agissent comme ruptures nettes face à la continuité bruitiste ou musicale. Le court-métrage *A Quiet Week in the House* (1969), avec ses saynètes d'objets animés plongées dans le silence, en est un exemple flagrant, les prochains chapitres reviennent sur ces séquences plus en détail ainsi que sur une réflexion à propos de la fonction, la signification et les facettes du silence. Outre ce jeu des silences, les bruits et la musique ne semblent pas toujours être capables de cohabiter. Par exemple, le début du film *Otesánek* (2000) est accompagné d'une musique qui est coupée net, à plusieurs reprises, pour insérer des bruits de cris de bébé et des plans fixes. Il y a une alternance et une concurrence entre musique et bruits, le bruit semble dominer la musique et l'interrompt sans scrupule, à sa guise. Dans ce même film, la musique fonctionne comme *leitmotiv*, dont comme repère et référente, du conte d'Otesánek, c'est-à-dire qu'elle apparaît uniquement dans les moments rattachés directement à l'histoire racontée dans le conte et démontre que la fiction devient réalité. La fonction, la nature (musique originale ou archive) et le style de musique changent en fonction des concepteurs sonores et des films, ce propos se voit prolongé dans la suite du chapitre.

Dans la première partie de la carrière de Švankmajer, l'aspect tactile est déjà présent, d'un point de vue davantage visuel que sonore, bien que les techniques de prise de son et de composition participent à la tactilité sonore. La dimension haptique, relevant du visuel, a (presque) toujours été présente dans les films du cinéaste. Après sa recherche autour de l'interprétation et de l'art tactile dans les années 70, le cinéaste intègre volontairement et consciemment l'aspect tactile à ses productions cinématographiques. Ce moment marque également une attention nouvelle aux bruits et, par conséquent, un renouvellement sonore et, plus globalement, de sa production avec le premier de ses huit longs-métrages, *Alice* (1988).

Avant de creuser, en détail et plus amplement, la question du son dans son rapport aux autres sens, et pour comprendre le style singulier de la filmographie de Jan Švankmajer, il faut s'arrêter un instant sur les deux personnalités principales qui entrent en jeu dans cette analyse sonore : Zdeněk Liška et Ivo Špalj. Il s'agit de considérer l'aspect technique comme créateur de tactilité sonore et de questionner le rôle et l'(inter-)influence des techniciens et du cinéaste sur la composition et la réalisation de la bande sonore.

1. Zdeněk Liška

*I never used music to milk emotions from the spectator as is common in American productions. The music composer Liška was ingenious by composing music on the cutting table; he was able to capture the most secret rhythms of the montage, usually he even incorporated sound effects into the whole of his music or at least he was counting on them to be there as he was writing the music*¹¹⁹.

Jan Švankmajer

Compositeur de musiques en tous genres et pionnier de l'électroacoustique¹²⁰ dans le cinéma tchèque, Zdeněk Liška est un artiste peu connu et oublié après sa mort en 1983. Il a pourtant réalisé la musique d'une centaine de projets cinématographiques et télévisés, s'inscrivant comme personnalité importante dans l'industrie cinématographique tchèque. De son vivant, bien que peu connu du grand public, il jouit d'une renommée auprès de ses pairs, des cinéastes et, même, du régime communiste. Alors que la plupart des artistes sont affectés par la situation politique de censure et de restrictions de voyage, Liška obtient la permission de travailler à la fois en Tchécoslovaquie et pour des pays à l'étranger¹²¹. Comment expliquer cette « carte blanche » de la part des autorités ? La réponse se trouve à la fois dans la sphère économique, puisque l'exportation et le succès des œuvres cinématographiques tchécoslovaques dans les pays de l'ouest rapportaient de l'argent à l'État, et dans la discipline artistique en question, la musique n'étant généralement pas considérée comme une menace par le pouvoir, à l'exception de groupes dits *underground* comme *The Plastic People of the Universe*¹²². Liška va également produire de la musique à destination de *Thirty Cases of Major Zeman*, une série de propagande communiste¹²³. Cela ne fait pourtant pas de lui un adhérent à cette idéologie politique, ses collaborations avec des artistes non-conformistes en sont le témoignage concret, ce qui importait avant tout à Liška était de rester actif en travaillant. Il a collaboré avec de nombreux cinéastes tels que Karel Zeman (e.g. *Invention for*

¹¹⁹ The School of Sound, *op. cit.*

¹²⁰ Jonáš Kucharský, « Zdeněk Liška: Boundaries of Cinematic Music and Sound Design », dans *Filmový přehled*, Tchéquie, 2022.

¹²¹ L'Art Centrum, une institution étatique chargée de promouvoir et exporter les productions artistiques tchécoslovaque, autorisa Liška à composer des musiques pour des expositions internationales, notamment au Canada et au Japon. (Voir Miloš Hroch, « 'He should be known as a film music revolutionary': revitalising the legacy of Czech composer Zdeněk Liška » dans *The Guardian*).

¹²² Anne-Claire Veluire, « Scènes musicales underground et alternatives en Tchécoslovaquie 1970-1980 », dans *Cahiers du CEFRES*, Vol. 32, pp. 269-302.

Ce groupe de rock tchécoslovaque est un symbole de liberté culturelle qui, sous la répression du régime communiste, a revendiqué son identité et son audace en refusant de répondre aux normes de la normalisation.

¹²³ Miloš Hroch, « 'He should be known as a film music revolutionary': revitalising the legacy of Czech composer Zdeněk Liška » dans *The Guardian*, 17 septembre 2025, <https://www.theguardian.com/music/2025/sep/17/film-music-revolutionary-czech-composer-zdenek-liška>, consulté le 14 novembre 2025.

Destruction, 1958, remarquable pour l'intégration pionnière de sons électroacoustiques dans les films tchèques¹²⁴), Hermína Týrlová (sur quinze courts-métrages), František Vlácil (notamment sur la trilogie *Holubice* entre 1962 et 1968), Ján Kádár et Elmar Klos (sur *The Shop on Main Street* en 1965, qui reçut le « Best Foreign Language Film »), ou encore Jan Švankmajer.

1.1. Un génie virtuose et éclectique qui fait la sourde oreille

Né dans une famille de musiciens en 1922¹²⁵, Liška maîtrise une grande palette d'instruments et étudie la composition et l'orchestration musicale au Conservatoire de Prague de 1938 à 1944¹²⁶. Au cours de sa carrière, il évolue dans un contexte changeant, entre les orchestres symphoniques, la musique populaire, et le courant de la Nouvelle Vague, ainsi qu'entre idéologie, patriotisme et expérimentation, avec une fidélité et un dévouement constant à l'art cinématographique. Il se nourrit de ce qui l'entoure sans jamais l'imiter, et crée en suivant sa propre patte artistique et sa sensibilité aux sons et aux images. Andy Votel, directeur du label de disques *Finders Keepers*, s'exprime sur la diversité des compositions de Liška : « You can't tell the story of Liška in one record, two records, three records... [...] There's ten records of these to be done, or fifty, because there are so many personalities¹²⁷. » Toujours à la recherche de nouveaux moyens d'expression sonores, Liška expérimentait autour de divers instruments et techniques. Inventif, créatif, proactif et ambitieux, il n'hésitait pas à sortir du carcan traditionnel, jusqu'à demander à des pianistes de jouer des partitions musicales sur des machines à écrire¹²⁸. Les cinéastes ayant travaillé avec lui, s'en souviennent comme un véritable génie du rythme, de la composition et du design sonore qui faisait ce qu'il voulait sans se soucier des désirs des réalisateurs. À ce propos, Juraj Herz¹²⁹ explique :

[...] wherever I wanted music there wasn't any, and whenever I wanted one style, there was another one. He did it, he did the dramaturgy his own way, and of course it was great. [...] He paid absolutely no heed to what the director wanted. He simply did it his way and it was always exceptional¹³⁰.

¹²⁴ Jonáš Kucharský, *art. cit.*

¹²⁵ « 50 Maîtres de la Musique de Film : Zdenek Liška (1922-1983) », Underscores, publié le 01/01/2021, <https://www.underscores.fr/portraits/2021/01/zdenek-Liška-1922-1983/>, consulté le 17 novembre 2025.

¹²⁶ *Id.*

¹²⁷ Pavel Klusák, *Music by Zdeněk Liška* [documentaire], 2017.

¹²⁸ *Id.*

¹²⁹ Juraj Herz (1934-2018) est un réalisateur tchécoslovaque pour qui Zdeněk Liška a composé la musique de plusieurs de ses œuvres, notamment *L'Incinérateur de cadavres* (1968), *Morgiana* (1972), et *la Belle et la Bête* (1978).

¹³⁰ Pavel Klusák, *op. cit.*

Le contexte artistique de la Nouvelle Vague tchèque, dans lequel il évolue et auquel il contribue, pousse à l'expérimentation et la recherche d'un nouveau langage cinématographique. L'intégration de l'électroacoustique dans la musique de films tchèques est l'une de ses principales innovations et qui fait sa patte artistique. Pour lui, le travail sonore ne repose pas uniquement sur des compositions musicales instrumentales, il s'agit d'y intégrer des bruits et sons (réalistes et électroacoustiques), une proposition de composition complexe où les sons s'assemblent et se complètent pour donner du rythme, de la couleur et de l'expressivité aux images et personnages.

1.2. Jan Švankmajer et Zdeněk Liška : une rencontre décisive

C'est à l'occasion du film *Johanes Doktor Faust* (1958) d'Emil Radok que Liška et Švankmajer font connaissance. Le futur cinéaste est instantanément fasciné et conquis par la proposition musicale de ce compositeur. Après son premier court-métrage, *The Last Trick* (1964), accompagné par une composition originale de Zdeněk Šikola, suivi par *J. S. Bach: Fantasy in G minor* (1965) qui reprend la musique de Jean-Sébastien Bach, puis *A Game with Stones* (1965) rythmé par une boîte à musique, Švankmajer décide de prendre son courage à deux mains et demande à Liška une collaboration sur *Punch and Judy* (1966). « Of course, then I never let him go. Whenever I wanted original music, I used Liška. Until his death. I looked up to him as a master¹³¹ », explique le cinéaste pour qui Liška a travaillé sur neuf courts-métrages. Švankmajer décrit Liška comme un génie, un musicien qui composait de la musique de film comme nul autre, en suivant le rythme intrinsèque des films et non leur atmosphère¹³². Parmi son équipement de travail, il possédait une table de montage sur laquelle il visionnait le film et en modifiait le rythme jusqu'à en révéler sa dynamique cachée¹³³. Pour les films de Švankmajer, Liška crée des bandes sonores complexes et identifiables par l'utilisation d'instruments comme ponctuation des mouvements (de la caméra et des personnages), par des bruits instrumentaux, une tonalité musicale souvent dissonante, la stylisation systématique des voix (féminines, masculines, voire animales), la diversité de la structure rythmique et des tonalités, l'intégration de sons électroacoustiques, d'effets sonores, et de bruits « naturels ». Pour résumer, les bandes sons mélangent musique

¹³¹ Propos de Jan Švankmajer, cité dans Pavel Klusák, *Music by Zdeněk Liška* [documentaire], 2017.

¹³² Jan Švankmajer, *Sound* [vidéo], sur la plateforme YouTube, 23 juin 2026, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=MsZYYjNnmfY&t=2s>, consulté le 25 novembre 2025.

¹³³ Pavel Klusák, *op. cit.*

(inspirée d'origines et genres divers, notamment des orchestres symphoniques), sons électroacoustiques, bruits instrumentaux et naturels, voix, et effets sonores qui donnent à voir la dynamique intérieure des images et du montage.

*Sometimes I want to say a film equals its editing. And that's exactly how he [Liška] worked. Each splice, each movement was incorporated into his music. And he was proud of it. Especially with my films which are sliced up into very short shots, but that's what gave it the rhythmic framework*¹³⁴.

Jan Švankmajer

1.3. Hommages posthumes

Pendant longtemps, c'est seulement à travers un album distribuant la musique de film de *The Shop on Main Street* (1965) que la musique de Liška a été publiée en dehors de l'objet *film*. À l'époque, il n'était pas coutume, en Tchécoslovaquie, de sortir des albums avec les musiques de film. Une vingtaine d'années après sa mort, Liška et sa musique sont redécouverts grâce à des initiatives de plusieurs labels, artistes et musiciens.

Finders Keepers Records est une maison de production anglaise fondée, en 2005, par Andy Votel et Doug Shipton¹³⁵. Ce label est spécialisé dans la production et la diffusion de disques de musiques d'archive, toutes origines confondues. Il s'agit de faire (re-)découvrir des artistes et morceaux oubliés ou invisibilisés. La musique de Liška est représentée, à plusieurs reprises, dans cette revalorisation des archives. Les disques portent le titre du film dont les musiques sont tirées alors même que ces musiques sont mises en valeur indépendamment de leur utilisation cinématographique. Dans cette discographie signée *Finders Keepers Records*, les trois hommages à Liška sont *The Little Mermaid*, *The Cremator* et *Ikarie XB-1*¹³⁶. Dans la même dynamique de revalorisation des archives, le label *Animal Music* produit des disques entièrement dédiés à Liška, avec la volonté d'en sortir un chaque année¹³⁷.

Malgré l'intérêt de tels objets et leur diffusion, cette approche de séparation du son et de l'image va, a priori, à contre-sens de la vision de Liška qui entendait faire de la musique pour des images et non de la musique pour elle-même, écartée de sa nature audiovisuelle. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle il refusait de faire des concerts en *live*¹³⁸, une pratique

¹³⁴ Pavel Klusák, *op.cit.*

¹³⁵ Finders Keepers Records, « About » [en ligne], sur le site *Finders Keepers Records*, <https://www.finderskeepersrecords.com/about/>, consulté le 24 novembre 2025.

¹³⁶ *Id.*

¹³⁷ Miloš Hroch, *op. cit.*

¹³⁸ *Id.*

qui rend aujourd'hui hommage à sa musique, notamment à travers le prestigieux *The Prague Symphony Orchestra* (FOK). Dans le travail de composition de Liška, chaque choix sonore est orchestré par un visuel particulier, l'association du son et des images donne un rythme propre à chaque film et séquence, l'ensemble sonore sert l'image et inversement. Liška a souvent proposé des modifications dans le montage des films sur lesquels il travaillait pour y apporter un tempo nouveau et mieux adapté. Outre les performances citées, les musiques du compositeur font également l'objet d'un recyclage comme *samples* pour des groupes de musique¹³⁹, ou d'une renaissance sur la scène de l'art contemporain notamment lors de l'exposition rétrospective du travail des frères Quay au MoMa, à New York, en 2012. Pour l'occasion, le duo mettait en lumière plusieurs de leurs réalisations audiovisuelles et plastiques, et leurs influences et inspirations, dont Liška. Le court-métrage *The Cabinet of Jan Švankmajer* (1984), pour lequel les réalisateurs sont partis de la musique de Liška pour réaliser les images et leur montage, était notamment mis en avant, à la fois comme hommage à Švankmajer, et comme démonstration de l'originalité et du sens du rythme dans les compositions de Liška.

1.4. L'intégration de sons électroacoustiques

Dans l'idée de comprendre comment s'articule la musique de Liška, il faut s'intéresser de plus près aux sons électroacoustiques, leur forme, et leur fond. Que signifie le terme « son électroacoustique » ? De quelle matière sonore se nourrit-il, et comment est-il travaillé au sein des compositions ?

Le point de départ pour penser les sons électroacoustiques se trouve chez le théoricien, ingénieur et compositeur, Pierre Schaeffer (1910-1995). Figure majeure de la théorisation du son et de la musique en France, il fonde, en 1958, le Groupe de Recherches Musicales (GRM) au sein duquel il a été, depuis, le premier à parler de « musique concrète »¹⁴⁰, une notion qu'il développait dès 1948¹⁴¹. Sa recherche s'articule autour de l'idée d'étudier le son dit « concret » dans une démarche d'écoute réduite, c'est-à-dire une écoute d'un son pour lui-même, sans volonté de le rattacher à sa source, sa cause, et sans

¹³⁹ Notamment le groupe tchèque « Lymen », qui s'inscrit dans la musique de genre post-hardcore. Ce groupe ré-utilise des extraits sonores tirés des musiques de Zdeněk Liška (samples) pour créer de nouvelles compositions à partir de ce matériau préexistant et retravaillé. Cité par dans Miloš Hroch, « 'He should be known as a film music revolutionary': revitalising the legacy of Czech composer Zdeněk Liška » dans *The Guardian*, 17 septembre 2025.

¹⁴⁰ Gaël Tissot, « La musique électroacoustique au GRM : un art plastique ? », dans *Filigrane*, n°16, 2013.

¹⁴¹ Michel Chion, *La Musique électroacoustique*, France, Presses Universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 1982, p. 5.

essayer consciemment de l'interpréter pour lui donner du sens. Par son « concret », il entend un matériau sonore préexistant enregistré acoustiquement. Ces « objets sonores¹⁴² » sont manipulés pour créer une musique, sans partition, où les sons sont envisagés pour eux-mêmes, indépendamment de leur source (aussi nommé « corps sonore¹⁴³ »), dans l'optique de révéler leurs qualités intrinsèques. Pour résumer, Schaeffer pense la « musique concrète » comme une expérimentation menant vers une composition matérielle créée à partir de matériaux concrets modifiés jusqu'à l'abstraction et la révélation des qualités propres à un son¹⁴⁴ pris pour lui-même. Il propose une « typologie », pour classifier et identifier les sons, et une « morphologie » sonore, pour qualifier et décrire la forme et la matière des sons. Par *morphologie*, Schaeffer entend une unité sonore en évolution continue de laquelle sont dégagés des critères (couleur et richesse du timbre, texture du grain, intensité, hauteur...) permettant de décrire la forme sensible d'un son et sa matière. Selon Schaeffer, la morphologie est délimitée par les « silences »¹⁴⁵. Gaël Tissot part de cette idée de morphologie pour faire le lien entre plasticité visuelle et sonore, il écrit : « [...] de la même manière que le monde visuel peut être segmenté en formes, le monde sonore peut-être découpé en morphologies¹⁴⁶. » Tissot explique également que « La matière, aussi bien visuelle que sonore, présente le double aspect d'être à la fois un élément concret (il est possible de voir, de toucher, d'entendre une matière) et une abstraction qui ouvre la porte aux jeux de variations internes, les formes¹⁴⁷. » Schaeffer, en proposant une description des sons par les formes, qui sont modulables, soumet également l'idée d'une plasticité des sons.

Un son concret n'est pas l'autre. En premier lieu, il faut considérer la « géographie sonore¹⁴⁸ » d'un objet et le geste singulier posé par le touchant. Lorella Abenavoli emploie ce terme pour désigner le fait que les différents points/endroits d'un objet ne produisent pas le même bruit, la sonorité dépend donc de la façon de manipuler l'objet et l'endroit du toucher. Chaque objet possède une identité propre et unique. En complément, les paramètres de la prise de son (proximité du micro, outils et contexte de prise de son...) et le contexte d'écoute peuvent également influencer la sonorité d'un objet. Une expérience cinématographique audiovisuelle se traduit à la fois par un monde sonore *en dedans* du film ainsi qu'*en dehors*, c'est-à-dire le bruit de la salle de cinéma (ou autre espace de visionnage) et celui de son

¹⁴² Michel Chion, *La Musique électroacoustique*, op. cit., p. 30.

¹⁴³ *Id.*

¹⁴⁴ Pierre Schaeffer, *La Musique concrète*, Paris, Presses Universitaires de France, 2020, p. 22.

¹⁴⁵ Gaël Tissot, *art. cit.*, p. 5.

¹⁴⁶ *Ibid.*, p. 2.

¹⁴⁷ *Ibid.*, p. 4.

¹⁴⁸ Lorella Abenavoli, « Le son tactile ou la sensorialité excentrique dans les performances solos de Magali Babin », dans *Circuit*, Vol. 23, n°1, 2013, p. 28.

propre corps. Cela signifie que lorsqu'un spectateur regarde un film, il a accès à deux dimensions sonores simultanées pouvant transformer son expérience, sa perception et sa sensibilité vis-à-vis d'une œuvre filmique. Dans cette optique, l'*écoute réduite* est une focalisation de l'écoute uniquement sur des éléments sonores spécifiques de la bande sonore, donc au sein du film uniquement, en dépit de sa source, afin d'identifier les qualités de ces sons. Dans cette même idée, Bernard Guiraud parle d'« écoute intelligente¹⁴⁹ », une écoute sélective où l'oreille trie les sons et focalise son attention sur ceux utiles parmi une panoplie de sons divers dont certains sont masqués (« effet de masque¹⁵⁰ »). Il fait remarquer que cette capacité humaine de sélection n'est pas partagée par le microphone qui, lui, enregistre la totalité des sons alentour. C'est la raison pour laquelle les réalisateurs décuplent la présence de micros sur le plateau de tournage, ou qu'ils enregistrent les sons en studio lors de la postproduction. De cette manière, ils peuvent faire des choix de composition sonore en sélectionnant et en montant certains sons en fonction de ce qu'ils veulent faire « voir », entendre, et comprendre. Une fois le produit fini, c'est le spectateur qui fait son propre tri sonore en fonction de différents paramètres subjectifs variant selon le contexte de visionnage, l'expérience, la concentration... Un son est donc toujours une création et ne peut pas être considéré comme la fidèle copie de son état brut bien qu'il puisse rappeler ou être assimilé à un son familier par l'auditeur. Il est néanmoins plus facile de contrôler la prise du son en studio (pièce isolée des bruits parasites), en comparaison à la prise de son dans un environnement extérieur duquel peuvent émaner des sons qui seront enregistrés involontairement sur la bande.

Avec l'avènement de technologies et de techniques nouvelles, la notion de « musique concrète » évoluera, sous différentes appellations, jusqu'à l'expression la plus couramment empruntée aujourd'hui, celle de « musique électroacoustique¹⁵¹ ». La musique électroacoustique fait cohabiter à la fois des sons électroniques et des sons concrets, dits aussi « naturels », qui viennent fusionner ou s'opposer au sein d'une même composition. Que ces sons naturels soient enregistrés sur le vif (*field recording*), par l'auteur de la future musique électroacoustique, ou créés en studio (*Foley sound effects*), ils conservent leur statut de sons naturels puisqu'ils existent (ou *ont existé*) matériellement et acoustiquement. Ces sons acoustiques bruts peuvent être des sons du quotidien mais aussi des instruments. Lorsque les sons concrets sont modifiés avec des outils électroniques, ils deviennent des sons

¹⁴⁹ Bernard Guiraud, *Le Son au cinéma et dans l'audiovisuel*, France, Baie des Anges, 2016, p. 139.

¹⁵⁰ *Id.*

¹⁵¹ Michel Chion, *La Musique électroacoustique*, *op. cit.*, pp. 7-8.

électroacoustiques, à ne pas confondre avec les sons électroniques qui sont, eux, générés par des circuits électroniques. L'auteur de musique électroacoustique sculpte donc deux types de sons : le premier est de nature acoustique, pouvant être transformé en son électroacoustique, tandis que le second est artificiel, créé par des filtres, synthétiseurs, ou autres outils/techniques électroniques. Plusieurs procédés permettent de transformer un son acoustique en son électroacoustique, le son naturel peut subir différentes manipulations tels que « le montage, le réglage d'intensité et la correction de fréquence, le mixage, la transmutation, la transposition, et enfin le stade final du mixage des voies et de la diffusion en salle¹⁵² » ou encore le filtrage. Ces interventions sur le son vont permettre de révéler, ou mettre en avant, certains aspects du son qui n'auraient pas été perçus lors d'une écoute du son brut. L'idée derrière cette musique électroacoustique est de distinguer le son de sa source d'origine. L'utilisation des outils électroniques permet cet écart puisque, une fois modifiés et mélangés aux autres sons, il est bien difficile, voire impossible, de rattacher un objet sonore à sa matérialisation concrète. Ceci permet, comme l'explique Michel Chion, de faire sauter la hiérarchie culturelle des sons, difficile ici de parler de sons nobles ou non puisque la source est inconnue à l'auditeur¹⁵³. Aujourd'hui, le matériel et la technique permettent de jouer ces musiques en *live*, c'est-à-dire que les sons sont enregistrés en direct, rejoués et mixés pour une composition originale plus ou moins improvisée sur scène.

Si la musique de Liška révèle une forme de plasticité, c'est parce qu'il sculpte la matière sonore avec sa propre patte artistique. Cette matière est sujette à une manipulation en studio, où le compositeur travaille sur les qualités physiques et intrinsèques de ce son d'origine acoustique et en module sa morphologie en variant l'intensité, la forme, le grain, la durée... pour créer de nouveaux sons qui portent tout de même la trace de leur nature première. Les compositions musicales-sonores de Liška sont constituées de sons acoustiques (instrumentaux ou sons du quotidien) et de sons électroacoustiques qui entrent en communication pour donner un tout perceptible et sensible. Liška crée à partir d'une proposition de montage d'images, il possède donc une base visuelle sur laquelle il cale des sons dont l'origine est différente de la « source » visuelle. Il stylise les mouvements et actions avec des sons qui ne pourraient pas advenir en temps normal. Par exemple, dans *Punch and Judy* (1966), les plans de coups que se donnent les personnages sont accompagnés de bruits instrumentaux, souvent des percussions. Les voix stylisées électroniquement sont,

¹⁵² Pierre Schaeffer, *op. cit.*, p. 61.

¹⁵³ Michel Chion, *La Musique électroacoustique*, *op. cit.*, p. 30.

elles, presque toujours présentes comme acousmètre¹⁵⁴, c'est-à-dire comme voix produite par un personnage qui n'a pas de corporalité, invisible, et pouvant être perçu comme entité immatérielle existant au sein du film et qui fonctionne comme conscience, âme, esprit et permet au spectateur de prendre un moment de pause et de réflexion, d'intensifier ou de réagir à une situation, ou encore d'ajouter une dimension spirituelle. Par exemple, dans *The Flat* (1968), un court-métrage où l'appartement et son contenu se liguent contre Josef pour l'empêcher d'en sortir et le harcèlent, un homme en costume entre au ralenti dans l'appartement avec une poule dans ses bras. La musique se dissipe et laisse place à un chœur de voix féminines et masculines accompagnant le mouvement lent de l'homme et donnant l'impression d'être plongé dans un rêve et d'une rencontre avec une divinité qui apporte la solution à tous les maux de Josef, une hache pour détruire les cloisons qui l'emprisonnent. L'onirisme de cette scène est produit par un doux mélange d'images et de sons. Sans le son cette scène aurait une portée tout autre. Les chants du chœur, comme entité spirituelle qui envoie un message, transportent la scène dans une parenthèse temporelle. Les voix électroacoustiques (et souvent réverbérantes) sont, quant à elles, parfois des murmures qui renvoient à une présence ou qui sont utilisés comme des sons expressifs. Dans la scène de négociation de *Punch and Judy*, trois sons se répètent et occupent une place particulière dans la composition et l'enchaînement des gestes des marionnettes. Chaque son donne une voix et une intention aux gestes des marionnettes. D'abord, les murmures de stupéfaction qui accompagnent le geste du personnage dont la conclusion est marquée par une expression vocale avec une intonation significative, et enfin une musique sur les hochements de désaccords. Suite à cela, Punch assène des coups de marteau à Judy, jusqu'au coup final qui va l'assommer. Le son de préparation de ce dernier coup est une voix « Ooooouuu... » en crescendo jusqu'au coup où la voix s'arrête net et laisse place au son de tambour. Pour finir, une scène du court-métrage *Don Juan* explore un lieu en caméra à l'épaule et montre les marionnettes inanimées (actives jusque-là) accrochées au mur. Une musique et des voix (murmures) stylisées (réverbérations) et fantomatiques accompagnent cette scène, accusant une présence dans les profondeurs du lieu.

Certains sons permettent également d'ajouter des ambiances et d'octroyer des sentiments aux personnages. Dans la scène des funérailles de Judy, dans *Punch and Judy*, les sons donnent le ton et placent le spectateur dans une ambiance sombre avec une superposition de sons de cloche stylisés et de tambours à la tonalité sourde. De plus, au début du film,

¹⁵⁴ Michel Chion, *L'audio-vision*, op. cit., p. 263.

lorsque Punch s'occupe de son cochon d'Inde (il le nourrit et le caresse), la musique est douce. Puis, un plan montre Judy qui regarde la scène depuis la fenêtre de sa maison. La musique change de tonalité pour signifier une hostilité. Punch s'avance vers Judy, les deux personnages se saluent et, à cette occasion, la musique s'accorde sur leurs gestes et apporte un côté plus solennel à leurs salutations. Punch invite Judy à voir le cochon d'Inde de plus près, celui-ci est filmé sous plusieurs angles de vue en très gros plan, il est comme scruté. Le rythme et la tonalité de la composition complètent la dynamique du montage des plans.

2. Ivo Špalj

Ivo Špalj est né en 1940, à Strakonice¹⁵⁵. Connu sous le surnom *Engi* par ses pairs, il est un ingénieur du son emblématique en République Tchèque. Il s'est formé dans la faculté d'ingénierie électrique, à finalité radio, cinéma et télévision, à la *Czech Technical University*¹⁵⁶ avant de rejoindre le studio Barrandov, qui aura bercé l'entièreté de sa carrière professionnelle du début, en 1963, jusqu'à aujourd'hui¹⁵⁷. Au fil de ces années, il a travaillé sur plus d'une centaine de films pour divers réalisateurs comme Miloš Forman, Jiří Barta ou encore Jan Němec¹⁵⁸ et remporté un total de six prix¹⁵⁹ dont deux « Best Sound » pour les films *Insect* et *Faust* de Jan Švankmajer.

C'est sur recommandation de Zdeněk Liška que Švankmajer décide d'engager Ivo Špalj comme ingénieur son sur le mockumentaire *The Castle of Otranto*¹⁶⁰, réalisé en 1977. Suite à la mort prématurée de Liška, Švankmajer tente de consolider son équipe avec un nouveau compositeur, Jan Klusák. Ce dernier réalise la bande sonore de *The Fall of the House of Usher* (1980) et *Dimensions of Dialogue* (1983), l'un des films les plus connus de Švankmajer pour sa justesse d'animation, son travail plastique, son évocation exacerbée des matières et sa dimension sociale. Pourtant, n'étant pas convaincu par les compositions musicales proposées pour ses films, ne parvenant pas à trouver un artiste aussi qualifié et clairvoyant que Liška, et étouffé par l'omniprésence de la musique dans le quotidien, Švankmajer décide de partir dans une nouvelle direction sonore¹⁶¹.

¹⁵⁵ Adéla Špaljová, *Engi - Sound Designer Ivo Špalj* [documentaire], Tchéquie, 2023.

¹⁵⁶ *Id.*

¹⁵⁷ Adéla Špaljová, *op. cit.*

¹⁵⁸ « Ivo Špalj », sur *IMDb*, URL : <https://www.imdb.com/fr/name/nm0816732/>, consulté le 18 décembre 2025.

¹⁵⁹ « Ivo Špalj - Awards », sur *IMDb*, https://www.imdb.com/fr/name/nm0816732/awards/?ref_=nm_awd, consulté le 27 décembre 2025.

¹⁶⁰ *The School of Sound*, *op. cit.*

¹⁶¹ Pavel Klusák, *op. cit.*

More and more I am convinced that this civilization is dedicated to die with a song on its lips. The surrealists describe music as the diarrhea of the intellect. I think there is too much music around the world and I consider it a sign of decadence because music, of all the muses, is the most abstract one. Pure realistic sounds add credibility to the fantastic world in my films and thus underline their subversiveness¹⁶².

Jan Švankmajer

Il lance à Špalj le défi de faire un film avec uniquement des bruits, sans musique¹⁶³. Depuis lors, les deux hommes travaillent main dans la main pour créer des bandes sonores dans une esthétique principalement bruitiste avec un travail d'effets sonores *Foley*.

2.1. Les Foley sound effects

Dans le documentaire *Engi: sound designer Ivo Špalj* (2023, Adéla Špaljová), Jan Švankmajer explique l'importance du son dans ses réalisations : « Sound plays a very important role in my films. More than music does. I used to create my films with Mr. Liška and when he died I finished with music. I only use archive music and Foley effects¹⁶⁴. » Ces *Foley sound effects* sont nommés d'après leur pionnier, l'acteur et artiste, Jack Donovan Foley qui travaillait chez *Universal Studios* lors de la sortie de *The Jazz Singer* produit par Warner Bros en 1927¹⁶⁵. Pour répondre aux exigences naissantes du public et à la concurrence, Foley décide d'imiter des bruits pendant la projection du film *Show Boat* (1927), la nouvelle production de *Universal Studios*¹⁶⁶. Désormais, ces effets sont couramment produits et enregistrés en studio en postproduction, par des artistes et *designers* sonores. Comme l'explique Špalj, cette étape est un travail de collaboration entre le concepteur sonore et les *Foley artists* pour arriver au résultat attendu. Les bruits construits ou imités pour les films de Švankmajer ont pour vocation de reproduire des sons du quotidien pour immerger le spectateur et guider son oreille, ainsi que de faire entendre la matière et lui donner une texture sonore. Enregistrer les sons de manière isolée leur donne à la fois une profondeur, qui permet cette forme esthétique et plastique des sons, et une intensité, qui dévoile une texture et une structure marquée. Ces sons sont ambivalents car ils sont produits physiquement et *ont été*, ils existent dans un espace-temps toujours révolu, et sont dès lors

¹⁶² The School of Sound, *op. cit.*

¹⁶³ *Id.*

¹⁶⁴ Adéla Špaljová, *op. cit.*

¹⁶⁵ Jack Doyle, « Subtlety of Sound: A Study of Foley Art », dans *Senior Honors Projects*, University of Rhode Island, 2013.

¹⁶⁶ *Id.*

naturels puisqu'ils ne sont pas produits électroniquement. Néanmoins, étant l'imitation de bruits naturels, ils ne sont pas tout à fait « naturels » car ils ne sont pas enregistrés dans le contexte même de la production du son (sur le plateau), et, par conséquent, ajoutent un aspect artisanal et plastique aux bruits et donc à la production dans son ensemble, notamment en termes de jeu entre le vrai et le faux, ou entre le réel, l'irréel et le surréel.

2.2. Authenticité et artisanat

Le son, et tout particulièrement le bruitage, est important dans les films de Švankmajer pour ajouter une dimension magique et authentique à l'animation et aux images¹⁶⁷. Le cinéaste privilégie l'artisanat et l'authenticité, il ne supporte pas les sons artificiels/électroniques et ne jure que par les techniques d'animation traditionnelles du *stop-motion*, à quelques exceptions près (comme mentionné dans le premier chapitre de ce travail). La technique d'animation et la bande sonore œuvrent ensemble pour donner souffle de vie aux objets (et autres inanimés), et pour valoriser une matérialité propre. Le son d'un contact entre les matières engage également un contact sensoriel indirect avec le corps du spectateur/auditeur faisant parvenir des sentiments comme le dégoût, le désir, la douleur, l'oppression... Lors des changements de « mondes », et entre prise de vue réelle et animation, le son ne varie quasiment pas, il n'est pas sujet à une rupture claire, l'image non plus, d'où la confusion constante entre ce qui relève du réel ou du rêve. Le bruit se positionne comme « preuve » d'un monde des possibles où les objets (et autres corps inertes) s'animent et interagissent avec le monde que le spectateur connaît et dans lequel il vit. « Imagination does not mean turning away from reality but its antithesis: reaching through to the dynamic core of reality. Imagination is not irrational; it simply liberates reason from the bonds of servitude to the status quo¹⁶⁸ », écrit Effenberger. Švankmajer rattache toujours son animation au monde dans lequel il vit, un doux mélange entre son monde du rêve et le monde tel qu'il nous est commun. L'animation des objets est parfois poussée à un anthropomorphisme où l'objet prend une forme visuelle et sonore rappelant l'humain tout en conservant ses caractéristiques matérielles propres comme, par exemple, le lapin dans *Alice* qui, lorsqu'il se blesse, se vide de son rembourrage en foin. Parce que les longs-métrages de Švankmajer sont rattachés au monde familier du spectateur, les sons électroniques n'ont pas leur place dans la bande sonore, à quelques exceptions près (scintillement de lampe, machine érotique

¹⁶⁷ The School of Sound, *op. cit.*

¹⁶⁸ Peter Hames, *op. cit.*, p. 34.

électronique dans *Conspirators of Pleasure*). Les possibles indices sonores d'un monde onirique s'apparentent au détail plutôt qu'à l'explicite, les sons ajoutent un réalisme à l'animation et c'est bien pour cette raison que l'onirisme est d'autant plus développé et renforcé. En même temps, l'animation et les sons renvoient à la nature des objets représentés ou accordent une nouvelle nature aux sujets des films, comme c'est le cas dans *Food* (scène du « Breakfast ») où les personnages humains sont animés (pixilation) et leurs gestes et mouvements sont accompagnés par des sons (grincements, bruits métalliques...) qui transforment leur nature, et partiellement leur forme, humaine en objet et machine. Švankmajer explique son usage des bruitages :

*The deeper you go in your work into the fantastic world, the more realistic you have to be in the detail. That goes both for props or costumes or the environment, or also for the sound. That's why together with Ivo we use especially realistic raw Foley sounds and we only treat them by adjusting their level*¹⁶⁹.

Les sons *Foley* sont créés par un contact, une manipulation, de nature humaine. Les *Foley artists* modulent le son et tentent des combinaisons de sons et d'objets pour rappeler/imiter un son en faisant preuve d'une grande créativité par l'expérimentation de différentes techniques et différents touchés pour arriver à produire le son imaginé. Ce toucher révèle forcément une tactilité sonore à la fois par l'objet et sa sonorité unique, par la main et sa manipulation, et par l'oreille et sa subjectivité. « [...] lorsqu'on fait un son, il y a toujours de l'intention, véhiculée par le geste d'un actant et qui se tient là, très lisible. Lorsqu'on fait un son de cloche, ou de n'importe quel objet, il n'y a pas que l'objet qui sonne, mais il y a la façon de le faire. On pense le plus souvent qu'il n'y a qu'une façon de le faire. Or il y en a mille. Cette dimension qui s'ajoute c'est l'interprétation¹⁷⁰. »

Alors que Švankmajer dit traiter et procéder de la même façon qu'il s'agisse de la réalisation d'un court ou d'un long-métrage, il n'en est pas de même pour Ivo Špalj. Selon que le film soit court ou long, l'ingénieur place le son dans des couches différentes de la bande sonore. Lorsqu'il s'agit d'un court-métrage, il place tous les sons (effets, musique, bruitages) à l'avant-plan alors que dans le cas des longs-métrages, il opte plutôt pour un travail des sons dans la profondeur pour une perception spatiale plus stratifiée, tout en respectant la volonté de Švankmajer de rendre certains sons plus expressifs¹⁷¹ (particulièrement les bruits de matières organiques). Dès lors, la profondeur est travaillée à

¹⁶⁹ The School of Sound, *op. cit.*

¹⁷⁰ Daniel Deshays, *art. cit.*, p. 63.

¹⁷¹ The School of Sound, *op. cit.*

deux niveaux : celui de l'espace cinématographique et celui du corps de la matière donc les couches sonores intrinsèques des objets, qui se révèlent à la fois pendant l'enregistrement et lors du traitement : « [...] through volume we bring out those sounds which would otherwise be drowned in the surrounding "noise" [...] »¹⁷² Les objets utilisés par Švankmajer sont vieux et souvent abîmés ou portant la trace d'un passé, il va donc de soi que les bruits correspondent à l'état de l'objet filmé, c'est la raison pour laquelle les grincements et craquements sont un motif sonore récurrent dans ses films. Le fait que ces sons soient réalistes et renvoient à l'état/la forme de l'objet filmé apporte une tactilité propre à l'objet, il y a une référence directe à la matière. Le spectateur a l'impression de pousser lui-même la porte, de la toucher, d'être en contact, ce bruit participe donc amplement à l'intégration du spectateur dans le film. Le choix des objets, faisant souvent partie du cabinet de curiosités du cinéaste, est l'un des principaux éléments concrets à rendre, partager, et transférer sa matière (et, dans le cas de la nourriture, son goût ou son odeur) sur le spectateur à travers la vue, l'audition et les mécanismes physiologiques et cognitifs qui s'en suivent. La mémoire joue un rôle clé dans ce transfert de matérialité et de tactilité. Elle sera abordée, en relation avec les sens et sensations, dans le troisième chapitre.

2.3. Contexte de production et moyens techniques : vers une esthétique bruitiste

Le contexte et les moyens techniques et politico-économiques de production, notamment sonore, dans lesquels s'inscrivent les films de Švankmajer, expliquent également l'esthétique bruitiste décrite brièvement ci-dessus.

Au niveau politique, l'État a longtemps contrôlé et monopolisé le secteur de la production cinématographique en Tchécoslovaquie, contrariant certains projets. À partir de la fin des années 80, Jan Švankmajer a pu compter sur Jaromír Kallista, un producteur de film tchèque avec qui il travaille toujours à l'heure actuelle, pour appuyer plusieurs de ses projets cinématographiques. En 1970, Kallista se fait licencier du studio Barrandov en raison de différends politiques. Il se lance comme producteur indépendant et rejoint le Théâtre Laterna Magika où il rencontre les époux Švankmajer avec lesquels il collabore sur des programmes audiovisuels¹⁷³. Kallista et Švankmajer débutent leur collaboration dans les années 80 avec le film *Alice* pour lequel ils vont devoir faire preuve de créativité afin de trouver des

¹⁷² The School of Sound, *op. cit.*

¹⁷³ Petr Bilík, « Film Production is Entirely Non-Standard. An Interview with Jaromír Kallista », dans *Illuminace*, Prague, Vol. 29, n°4, 2017 (Traduction depuis le tchèque par l'intelligence artificielle Perplexity).

stratagèmes pour contourner discrètement les interdictions établies par l'État. À l'occasion d'une interview, Jaromír Kallista¹⁷⁴ explique qu'*Alice* (1988) est un long-métrage produit en dehors du cadre légal imposé par le monopole étatique de production Tchécoslovaque. C'est-à-dire que pour réunir le budget suffisant pour la production de ce film et ne pas être contrôlés, voire censuré, par l'État, Kallista et Švankmajer ont déguisé, administrativement, leur film en une *exposition audiovisuelle* sur Lewis Carroll¹⁷⁵. Ils ont fait des demandes de co-production en passant par l'organisme de commerce extérieur Art Centrum, qui a également servi d'intermédiaire de transit de financements¹⁷⁶. La production du film n'est pas passée par le monopole d'État et n'a donc pas subi de contrôle ou d'interdiction. Ils vont encore plus loin dans l'illégalité en utilisant l'infrastructure technique du Studio (étatique) Barrandov¹⁷⁷, tout cela sans passer par la structure officielle. Une fois le film achevé, il bénéficie d'un accueil enthousiaste à l'étranger mais d'une visibilité réduite, voire inexistante, de son réalisateur et producteur¹⁷⁸. Puis, en 1992, après de nombreuses années à subir l'état et après une libéralisation du système, les deux hommes fondent Athanor, leur propre maison de production indépendante avec des studios situés à Knovíz en Tchéquie¹⁷⁹. Švankmajer réalise ses films dans une démarche artistique pure, sans ambition lucrative, et une valorisation de l'artisanat. Il réalise ses films avec une équipe restreinte et Kallista l'épaule pour limiter les coûts de production. Grâce à la fondation d'Athanor, ils ont accès à leurs studios de tournage et de postproduction avec tout l'équipement nécessaire pour réaliser leurs films. Pour *Insect*, l'équipe organise un *crowdfunding* qui permettra de financer la production de ce long-métrage. Les budgets de production sont limités donc le son se révèle être un allié pour signifier des choses sans les voir à l'image.

À l'occasion de plusieurs interviews, Ivo Špalj et Jan Švankmajer interviennent pour rendre compte de leur façon de travailler le son et la volonté qui orchestre la création sonore. Avant le mixage numérique de *Conspirators of Pleasure* en 1996, moment de popularisation du mixage numérique en studios, Špalj travaillait les bandes sonores en enregistrement et mixage analogique. Cette technique consiste en l'enregistrement de sons sur un moyen/objet physique tel qu'un vinyle. Contrairement au numérique, la technique analogique produit une distorsion du son, cause de compression dynamique créant un effet de « chaleur » du son, et

¹⁷⁴ Bilík, *art. cit.*

¹⁷⁵ *Id.*

¹⁷⁶ *Id.*

¹⁷⁷ *Id.*

¹⁷⁸ *Id.*

¹⁷⁹ Czech Film Commission, « Athanor » [Site internet], URL : <https://www.filmcommission.cz/en/director/athanor/>, consulté en ligne le 10 janvier 2026.

un souffle, dû aux particules présentes sur la bande magnétique, qui s’installe par-dessous les sons¹⁸⁰. À l’inverse, le numérique a cet avantage de conserver les sonorités telles qu’elles sont produites lors de l’enregistrement, penchant donc vers un plus grand réalisme sonore que l’analogique. Il n’empêche que, lors de l’avènement de cette technologie plus performante et « facile », le goût populaire était toujours pour l’analogique. « L’enregistrement sur chaque type de support, inscrit un mode spécifique de relation, une modalité particulière de médiation¹⁸¹. » Si le numérique eut des difficultés à s’imposer dans le cœur du public, des musiciens et des techniciens du son, ce fut pour des raisons de légitimité, d’authenticité, et d’esthétique. En effet, les tables de mixage analogique sont plus complexes, il faut plus de connaissances et gestes techniques ainsi qu’une grande maîtrise, mettant donc à mal la posture des utilisateurs du numérique dont la facilité de l’outil discrédite les compétences. Concernant les synthétiseurs¹⁸² analogiques, Péneau écrit : « [...] les circuits électroniques utilisés sont instables, contrairement à leurs équivalents numériques, et c’est ce qui les rapproche de l’humain. On ne peut exactement prévoir la façon dont un filtre analogique réagira à un signal donné [...]»¹⁸³. » Tous les sons des courts-métrages réalisés par Jan Švankmajer sont enregistrés en analogique tandis que six de ses longs-métrages s’inscrivent dans l’utilisation du numérique.

Désormais, Špalj élabore ses conceptions sonores à l’aide d’outils numériques. Il en tire des avantages techniques comme, par exemple, l’intelligence et la mémoire des machines qui lui permet de gagner du temps en conservant et répétant les paramètres enregistrés pour le mixage¹⁸⁴. Il travaille soit en Dolby Digital 5.1 soit en Dolby Digital EX¹⁸⁵, donc en multicanal pour une plus grande immersion sonore du spectateur. Il utilise un maximum de dix-huit pistes car il estime que le niveau des sons doit être mixé au moment de l’enregistrement des sons de façon à réduire la manipulation technique sonore et conserver un son plus naturel et proche du son d’origine¹⁸⁶. Son principe du « equal loudness level contours¹⁸⁷ » consiste en un enregistrement des sons en baissant le niveau du monitoring afin

¹⁸⁰ Maël Péneau, « De l’analogique au numérique. Pratiques de création et discours sur l’authenticité dans les *home studio techno* », dans *Revue musicale OICRM*, Vol. 12, n°1, 2025, p. 123.

¹⁸¹ Daniel Deshays, *op. cit.*, pp. 64-65.

¹⁸² À noter qu’un synthétiseur (analogique, numérique, ou hybride) et une table de mixage (ou console) sont deux technologies différentes, le premier est un instrument de musique qui génère des ondes sonores électroniques à partir de circuits électroniques et les sculpte, tandis que la console analogique permet de traiter et mixer le son mais pas de le créer.

¹⁸³ Maël Péneau, *art. cit.*, p. 124.

¹⁸⁴ Adéla Špaljová, *op. cit.*

¹⁸⁵ The School of Sound, *op. cit.*

¹⁸⁶ *Id.*

¹⁸⁷ *Id.*

d'avoir une idée de ce à quoi le son va ressembler, en termes de qualité et de rendu, dans le mixage final. L'esthétique bruitiste hyperréaliste se traduit également par la disposition spatiale des sons dans les canaux donnant une profondeur à l'espace représenté. Pour déceler la vie des images, Špalj prône le travail sur grand écran dans l'idée de capter les détails visuels et les *faire voir par le son*. La présence d'un son permet de réveiller la conscience du spectateur et d'attirer son œil qui va automatiquement chercher la source du son dans l'image et donc capter certains éléments visuels auxquels il n'aurait pas prêté attention sans ce son. Špalj superpose parfois des couches sonores pour créer un tout dynamique où un son en entraîne un autre. Bien sûr, l'objectif de Špalj n'est pas de retranscrire l'ensemble des sons, il établit une sélection, c'est ce qu'il appelle le « masquage de son¹⁸⁸ ». Ce principe est fondamental pour Špalj qui estime, par exemple, qu'il est inutile de faire des enregistrements d'une panoplie de bruitages lorsque tous ces bruits sont mêlés dans un brouhaha général¹⁸⁹. Le *re-recording* se révèle être la technique la plus efficace pour trier les sons étant donné que les micros sur le plateau n'en sont pas capables. Sur demande explicite du cinéaste et implicite du montage, Špalj construit une bande sonore avec des bruits exagérés qui vont venir accompagner les nombreux gros plans, le montage dynamique associé aux sons donne un tout très expressif. Le cinéaste est souvent présent en studio pour la postproduction, c'est-à-dire le montage et la conception sonore, il sait ce qu'il ne veut pas entendre¹⁹⁰.

Parce que Špalj n'est pas musicien, que Švankmajer souhaite principalement travailler avec le silence et les bruits, et que leur budget est limité, les quelques musiques instrumentales présentes dans les bandes sonores sont tirées d'archives libres de droits¹⁹¹. Ce ne sont donc pas des musiques originales créées spécialement pour le film. Néanmoins, celles-ci sont parfois retravaillées, montées et mixées avec des bruitages. Švankmajer compare la manipulation de la musique d'archive à la démarche artistique du collage : « Now, if I actually do use music, it is always library music, which we use in the cutting room as an artifact; we keep recutting it, we plan it backwards, stick to no style and use it like visual material, as I would for example in a collage where I also freely use pictures or paintings by others¹⁹². » Comme à son habitude, le cinéaste se dirige vers de vieux objets, notamment des vinyles fragiles pour en extraire leur musique, donnant au concepteur sonore des défis de taille au moment de leur restauration, qui n'est d'ailleurs pas toujours possible¹⁹³, de leur

¹⁸⁸ The School of Sound, *op. cit.* (Traduction du concept « Masking of Sound »).

¹⁸⁹ *Id.*

¹⁹⁰ Adéla Špaljová, *op. cit.*

¹⁹¹ The School of Sound, *op. cit.*

¹⁹² *Id.*

¹⁹³ *Id.*

enregistrement et de leur mixage. Preuve, une fois de plus, de l'intérêt de Švankmajer pour des objets marqués par un vécu, une histoire personnelle, imparfaits et portant les traces de manipulations et d'émotions. C'est cette plasticité, cette capacité à transformer, à poser son empreinte et à transférer ses émotions qui permet au cinéaste d'opter pour cette esthétique bruitiste, d'utiliser les sons comme vecteurs de tactilité (tout autant que l'image) et de rentrer en interaction sensible avec le spectateur. Ce chapitre s'est penché sur l'esthétique, les outils et les techniques des ingénieurs du son comme créateurs de tactilité ou de plasticité sonore, le prochain chapitre mettra en exergue les mécanismes perceptifs humains et le rapport entre les sens.

CHAPITRE III

PHÉNOMÈNE D'ASSOCIATION DES SENS :

comprendre l'interconnexion entre vision, audition et toucher

Jan Švankmajer, dans *Touching and Imagining*, explore la possibilité d'un cinéma haptique. Sa théorie rencontre, à bien des égards, celle de Vivian Sobchack, Laura U. Marks et Jennifer Barker, dont les écrits de Maurice Merleau-Ponty constituent une inspiration commune. Leurs recherches font l'objet d'un état de l'art au sein de ce chapitre afin de réfléchir à la phénoménologie dans son prolongement et son application à la discipline cinématographique. Les écrits mobilisés se positionnent avant tout comme études de la tactilité dans son rapport à la vue, à l'expérience incarnée, et aux corps (à la fois celui du film et celui du spectateur). Jennifer Barker prolonge les recherches menées par les deux principales pionnières d'un cinéma phénoménologique : Vivian Sobchack et Laura U. Marks. Elles ont toutes deux inspiré, guidé et soutenu le travail de Barker qui, de son côté, propose une recherche de la tactilité axée sur la peau, la musculature et les viscères.

Les quelques articles d'auteurs ayant spécifiquement travaillé sur le cinéma de Jan Švankmajer dans une approche phénoménologique, souvent proches, ou inspirés, des écrits des auteures citées ci-dessus, sont décrits par la suite. Cet état de l'art permet de découvrir, une première fois, la manière dont la tactilité se manifeste visuellement dans quelques analyses des films de Švankmajer.

L'objectif de ce mémoire est d'élargir ces connexions aux autres sens, sans pour autant rompre définitivement le lien avec la vision, et vérifier les idées développées par l'application des concepts dans une analyse de la filmographie de Švankmajer (qui sera l'objet du quatrième chapitre). Pour ouvrir le champ de la phénoménologie traditionnelle, certains chercheurs proposent une phénoménologie du son, réintégrant un vocabulaire sonore pour combattre la dominance lexicale visuelle. Ils mettent en avant la place du son (*voix, langage, écoute*), en tant qu'expérience incarnée, dans la création de signification et la compréhension du monde.

Le chapitre se clôture en mettant en avant l'importance de la mémoire et de l'imagination dans cette même expérience incarnée, et leur utilisation dans certains effets cinématographiques. Néanmoins, avant d'aborder l'ensemble de ces sujets, il semble

pertinent de s'arrêter un instant sur la question des sens pour mettre en perspective la façon dont ils interviennent dans l'expérience incarnée du monde.

1. La question des sens

La culture occidentale revendique communément cinq sens dits traditionnels : la vue, l'ouïe, le toucher, l'odorat et le goût. La recherche sur les sens est vaste et les points de vue sont variés, notamment en fonction des approches scientifiques. Certains chercheurs proposent des sens « internes » (en plus des cinq sens considérés externes, notamment liés à l'extéroception¹⁹⁴) : la proprioception¹⁹⁵ (perception du corps dans l'espace), la kinesthésie (perception du mouvement/déplacement), l'équilíbrioception (sens de l'équilibre, aussi appelé « sens vestibulaire »), la nociception (sens/signal du danger) la thermoception (perception des variations de température), ou encore l'intéroception¹⁹⁶ (perception de l'intérieur de son propre corps). A contrario, d'autres théories proposent l'existence d'un seul et même sens. C'est-à-dire que les sens ne sont pas séparés et fonctionnent ensemble pour régir le corps et la perception. De fait, dans bien des cas, les sens s'associent et s'inter-influencent. Un sens peut en activer un autre ! Par exemple, dans la sphère gustative, le goût et l'odorat sont étroitement liés et sont d'une importance capitale pour certaines professions, notamment dans le domaine de la gastronomie. Chacun de ces sens perçoit des aspects différents d'un même aliment : le nez hume des arômes tandis que la langue informe sur la texture, la température, s'il est sucré/salé, acide/amer, piquant/doux... Lorsque ces deux sens s'associent, ils révèlent l'ensemble des saveurs et s'inter-influencent. In fact, smell—specifically, retronasal olfaction—is responsible for most of what the layperson describes as taste, giving rise to the complex experiences of fruity, smoky, and meaty flavors¹⁹⁷. » De plus, Vivian Sobchack dénonce le flou de la frontière entre les sens en rapportant des découvertes en neurosciences qui mettent en avant des liens cognitifs sensoriels à travers des expériences et analyses du cerveau. Par exemple, « a series of experiments has shown not only that the brain's visual cortex is activated when subjects—who are blindfolded—touch objects with their fingers but also that when

¹⁹⁴ Mallory Feldman, Eliza Bliss-Moreau, Kristen Lindquist, « The neurobiology of interoception and affect », dans *Cell Press*, Vol. 28, n°7, 2024.

¹⁹⁵ Asifa Majid, Elisabeth Norcliffe, « The Lexical Typology of Sensory Perception », dans *Annual Review of Linguistics*, Vol. 12, 2026, p. 373.

¹⁹⁶ Mallory Feldman, Eliza Bliss-Moreau, Kristen Lindquist, *art. cit.*

¹⁹⁷ Asifa Majid, Elisabeth Norcliffe, *art. cit.*

researchers blocked the subjects' visual cortex, their tactile perception was impaired¹⁹⁸. » Les connexions sensorielles permettent de rendre compte du corps comme centralisateur activant les sens en fonction des stimuli et besoins dans une situation spécifique. Les expériences et œuvres tactiles de Jan Švankmajer ont pour objectif de déterminer s'il est possible de stimuler la pensée associative à partir du sens du toucher. Pour l'artiste, ces associations résultent de la mémoire et de l'imagination tactile, permettant à l'expérimentateur d'interpréter l'objet touché. Cette mémoire tactile permet de toucher un objet par la vue, ou de voir un objet par le toucher, grâce à la reconnaissance et la pré-expérimentation de la matière montrée, ou touchée, dans un contexte autre.

La hiérarchie des sens en Occident place principalement la vue puis l'ouïe, les deux sens considérés comme « intellectuels », en position de dominance alors que le toucher, l'odorat et le goût sont souvent délaissés et davantage considérés comme des sens liés au plaisir (gustatif, érotique...). La place de la vue s'explique notamment par l'évolution des technologies et l'omniprésence des images, elles sont surconsommées et la vision est surmenée. Néanmoins, cette hiérarchie et ces sens « traditionnels » sont à la fois une question biologique mais aussi culturelle puisqu'ils varient en fonction des civilisations, des modes de vie, et des pratiques. Asifa Majid et Elisabeth Norcliffe expliquent cette problématique de l'identification et de la hiérarchisation des sens à travers cet exemple :

The overall number of perceptual senses could be enumerated in different ways: If senses are identified with sense organs, then perhaps there are five. If, on the other hand, senses are identified according to the type of stimulus, we may count three instead (light = vision, mechanical = hearing and touch, chemical = smell and taste), and if they are identified by receptor, there are hundreds (there are four types of photoreceptors in the retina for vision, but around 400 unique olfactory receptors). Of course, receptor types are not available to conscious awareness and, therefore, would not be expected to be encoded linguistically¹⁹⁹.

L'anthropologue Kathryn Linn Geurts étudie le peuple Anlo-Ewe vivant au Ghana, en Afrique de l'Ouest. Elle explique que pour cette population, les sens sont plus internes (*seselelame*²⁰⁰) qu'externes et que les cinq sens traditionnels ne résonnent pas avec leur

¹⁹⁸ Vivian Sobchack, *Carnal Thoughts : Embodiment and Moving Image Culture*, États-Unis, University of California Press, 2004, p. 70.

¹⁹⁹ Asifa Majid, Elisabeth Norcliffe, *art. cit.*

²⁰⁰ *Seselelame* est un mot local sur le territoire des Anlo-Ewe qui est utilisé pour désigner les sensations et émotions qui viennent de l'intérieur de leur corps où l'âme, le corps et l'environnement agissent ensemble. Voir Kathryn Linn Geurts, Elvis Gershon Adikah, « Enduring and Endearing Feelings and the Transformation of Material Culture in West Africa », dans l'ouvrage *Sensible Objects : Colonialism, Museums and Material Culture*, Oxford/New York, éd. Berg, 2006.

manière de vivre et sentir²⁰¹. « In earlier research we had already established that in Anlo-Ewe society not only balance but other internal senses such as proprioception and kinesthesia were highly valued. In fact, a taxonomy restricted to five external senses - hearing, touch, taste, smell, and sight - was not particularly meaningful to many Anlo-Ewe people²⁰². » Par exemple, l'équilibre, dit *agbagbadodo*, occupe un rôle central dans leurs pratiques quotidiennes puisque cette population transporte souvent des charges sur la tête. Pour comprendre l'importance des sens privilégiés par cette population, il faut donc interroger leurs gestes quotidiens, leurs besoins et leur mode de vie.

La problématique autour des sens est large et relève également du fait d'un manque de consensus dans la sphère scientifique quant à sa définition ainsi qu'un manque de vocabulaire spécifique aux sens, sensations, et émotions. Une fois de plus, la variante culturelle entre en jeu, notamment sur le plan linguistique puisque, d'une langue à l'autre, des mots descriptifs liés aux sens apparaissent ou disparaissent. Certaines langues possèdent un lexique plus complet, c'est le cas du japonais qui signifie les sens et sensations par idéophones ou onomatopées. Švankmajer rapporte ce problème de pauvreté lexicale sensorielle dans *Touching and Imagining* :

The moment we isolate touch from the other senses and throw tactile experiences to the mercy of speech, a precarious situation arises; we realize that words do not suffice to describe our feelings unambiguously. As we search through dictionaries we find very few words expressing tactile sensations. Additionally, most of such words simultaneously also express the visual experience. In practice, all words indicating the shape or structure of objects rely on the dual perception TOUCH – SIGHT. Only when describing quality are there several concepts reserved exclusively for touch: Hard, warm, supple and so on. If we want to express with words a direct bodily experience we are immediately thrown back into the realm of poetic language²⁰³.

Cette problématique linguistique du manque de vocabulaire sensoriel est étroitement liée à la vision occidentale des cinq sens traditionnels et leur nature externe. La plupart des langues occidentales possèdent un lexique sensoriel renvoyant principalement aux sensations externes, le corps étant une fois de plus laissé pour compte. De plus, le contexte historique influence la construction de vocabulaire, expliquant parfois en partie la différence du développement linguistique autour des sens puisque, au cours de l'Histoire, certaines populations ont été réprimées et l'expression de leurs individualités (notamment de leurs sensations) restreinte, voire proscrite.

²⁰¹ Kathryn Linn Geurts, Elvis Gershon Adikah, *art. cit.*, p. 36.

²⁰² *Id.*

²⁰³ Jan Švankmajer, *Touching and Imagining*, *op. cit.*, p. 61.

2. La phénoménologie

La phénoménologie est une approche philosophique qui appréhende les phénomènes dans une perspective d'objectivation et d'apprentissage par l'expérience, le vécu et les essences. Edmund Husserl, considéré comme le père de la phénoménologie, est une source d'inspiration pour les surréalistes qui se rattachent à ses théories pour appuyer leurs propres idées concernant la perception et leur démantèlement d'une science rationnelle au profit d'un retour aux choses et à l'expérience subjective (consciente et inconsciente) comme point de départ d'une réflexion du rapport humain au monde qui l'entoure. De son côté, Husserl est également lié au Groupe surréaliste en Tchécoslovaquie pour lequel il a écrit un article, publié sous le titre « O krizi vědomí²⁰⁴ » (trad. « Sur la crise de la conscience²⁰⁵ »), et a ainsi contribué au premier numéro (1968) de la revue *Analogon*²⁰⁶, toujours active aujourd'hui²⁰⁷. Dans ses différents ouvrages, Husserl développe une pensée qui inspirera des théoriciens et philosophes dont Maurice Merleau-Ponty. Héritier de la phénoménologie husserlienne et d'une approche existentialiste sartrienne²⁰⁸, il développe des concepts pour rendre compte de l'humain comme « être-au-monde²⁰⁹ » dont le vécu et la perception incarnée et concrète permettent de comprendre son rapport au monde. Merleau-Ponty instaure, dans sa théorie, les concepts de « chair²¹⁰ » et de « corps propre²¹¹ » pour renvoyer à une existence qui dépasse le dualisme entre matérialité corporelle et esprit, une existence intersubjective où l'expérience vécue et incarnée, ainsi que la sensibilité, révèlent la « vérité » de l'existence humaine. Dans cette conception, le « corps propre » est la condition pour percevoir le monde et l'espace, et lui donner du sens par intention inconsciente régie par l'ouverture, du corps et de l'esprit, au monde. Ce corps est pris comme instance de conscience et d'existence dans le monde, sa nature est définie entre l'âme et la matérialité, le sujet et l'objet. Il est le corps permettant de percevoir le monde mais également le corps perçu, tout comme il est à la fois le touchant et le touché (l'équivalent de l'idée de « réversibilité²¹² » chez Merleau-Ponty).

²⁰⁴ Cité dans *ANALOGON 1 – 1969/I*, sur Analogon [site internet], URL : <https://analogon.cz/analogon-1-1969-i>, consulté en ligne le 20 avril 2026.

²⁰⁵ Traduit du tchèque au français par le site internet de traduction DeepL.

²⁰⁶ Hames, *op. cit.*, p. 110.

²⁰⁷ Le dernier numéro publié en ligne remonte à 2025 au moment de l'écriture de ce travail de fin d'études.

²⁰⁸ Laurence Hansen-Løve (sous la dir.), *La Philosophie de A à Z*, Paris, éd. Hatier, 2020, p. 325.

²⁰⁹ Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris, éd. Gallimard, 1945.

²¹⁰ Maurice Merleau-Ponty, (Claude Lefort), *Le Visible et l'invisible* [posthume], Paris, éd. Gallimard, coll. « Bibliothèque des Idées », 1964.

²¹¹ *Id.*

²¹² Maurice Merleau-Ponty, *Le Visible et l'invisible*, *op. cit.*

2.1. La phénoménologie au cinéma

Le cadre théorique de la phénoménologie, tel que proposé par Maurice Merleau-Ponty, est prolongé et élargi dans le domaine du cinéma et des médias, entre autres par les chercheuses mentionnées précédemment : Vivian Sobchack, Laura U. Marks et Jennifer Barker. Chacune apporte sa pierre à l'édifice en proposant une vision personnelle et en appliquant sa théorie à des films.

Avec *Carnal Thoughts* (2004), Vivian Sobchack développe son propos autour de l'idée d'un corps incarné (« embodied ») du spectateur qui, plus radicalement que le « corps » de Merleau-Ponty, est pourvu d'une matérialité couplée à la conscience (les deux allant de pair pour percevoir par les sens) comme conditions de l'existence humaine, de la construction de sens et de l'interprétation. En fonction du contexte, de l'expérience ou de l'intention, le corps et la conscience, tout comme l'objectivité et la subjectivité, n'ont pas toujours une place égale, l'un ou l'autre peut prendre le dessus, de manière volontaire ou non²¹³, ou être considéré comme ayant plus de valeur dans une situation spécifique. Sobchack remarque une influence culturelle et historique sur l'expérience qui varie d'un corps/conscience à l'autre. Une même expérience peut paraître banale à un corps, par force d'habitude, tandis qu'un autre l'éprouve pour la première fois et reçoit donc cette expérience d'une façon différente. L'auteure propose le concept de « cinesthetic subject » pour signifier le corps subversif qui émerge de la conjonction entre le corps du spectateur et la représentation filmique²¹⁴. Il n'est ni matériel ni détaché du corps du spectateur, c'est un corps inscrit dans une réciprocité et une réversibilité²¹⁵ des sens avec la représentation cinématographique.

*As cinesthetic subjects, then, we possess an embodied intelligence that opens our eyes far beyond their discrete capacity for vision, opens the film far beyond its visible containment by the screen, and opens language to a reflective knowledge of its carnal origins and limits. This is what, without a thought, my fingers know at the movies*²¹⁶.

Un corps-sujet (le « moi ») reconnaît et comprend un autre corps-objet (le corps *vu*) comme un corps-sujet auquel il s'identifie parce qu'ils sont tous deux des corps matériels mais aussi, et surtout, parce que le corps-sujet, percevant, est également corps-objet, perçu²¹⁷.

²¹³ Vivian Sobchack, *op. cit.*, p. 4.

²¹⁴ *Ibid.*, p. 67

²¹⁵ *Ibid.*, p. 79.

²¹⁶ *Ibid.*, p. 84.

²¹⁷ Vivian Sobchack, *op. cit.*, p. 312.

Dans certains films, cette identification est tellement forte que certaines scènes sont insupportables à vivre pour le spectateur qui va éprouver des réactions physiques qui s'imposent à lui comme intuitions corporelles. Certains tentent d'échapper à l'expérience en bouchant leurs sens, soit en fermant les yeux, ou en se bouchant les oreilles. Ces mécanismes physiques de défense sont constatés principalement dans des situations de dégoût ou de peur. Le film *Triangle of Sadness* (2022), réalisé par Ruben Östlund, comprend une scène de plusieurs minutes (qui paraissent durer une éternité) dans laquelle tous les passagers d'un bateau vomissent leur repas tout juste avalé. Les images et les sons s'associent pour créer une expérience nauséabonde qui semble se traduire non seulement en dedans du film, à l'écran, mais également en dehors, dans l'espace de projection. Sobchack explique ce phénomène :

[...] the cinesthetic subject feels his or her literal body as only one side of an irreducible and dynamic relational structure of reversibility and reciprocity that has as its other side the figural objects of bodily provocation on the screen. This relational structure can, of course, be refused or broken—and, indeed, it often is when the sensual experience becomes too intense or unpleasurable²¹⁸.

Laura U. Marks, dans son ouvrage *The Skin of the Film* (2000), articule la question de la multisensorialité, de la mémoire des sens et de la tactilité au cinéma à travers le cinéma interculturel²¹⁹ en s'appuyant sur les écrits de plusieurs théoriciens tels que Gilles Deleuze, Walter Benjamin, Henri Bergson, Maurice Merleau-Ponty, ou encore André Bazin. Elle explique son objet d'étude : « Intercultural cinema has quite specific reasons for appealing to the knowledge of the senses, insofar as it aims to represent configurations of sense perception different from those of modern Euro-American societies, where optical visuality has been accorded a unique supremacy²²⁰. » L'auteure argumente que les limites de la vue animent de plus en plus d'artistes s'interrogeant désormais quant à la perception et l'intégration des autres sens, entre autres dans l'art audiovisuel. Elle tente de déterminer les moyens permettant d'exprimer ou de rendre compte d'une mémoire culturelle ainsi que la place du spectateur dans cette expérience cinématographique. D'après Marks, c'est par un corps

²¹⁸ Vivian Sobchack, *op. cit.*, p. 79.

²¹⁹ Laura U. Marks définit le cinéma interculturel comme *genre* cinématographique à part entière : « [...] intercultural cinema is ceasing to be a movement and becoming a genre [...] » (*The Skin of the Film*, 2000, p. 2). Elle argumente son propos par le fait que le cinéma interculturel n'est pas uniquement une question d'origine, il faut considérer les spécificités de ces films, influencés par un contexte historique particulier et vécu comme la (post-)colonisation et d'une façon de percevoir et de vivre différente de l'Occident. De fait, pour Marks, le cinéma interculturel relève d'une forme cinématographique (souvent expérimentale, avec un budget pauvre, ayant une fonction critique et stimulant la sensorialité du spectateur par l'expérience incarnée du film) et de discours (mémoire/souvenirs d'un événement/situation) se distinguant, entre autres, du cinéma d'Occident et qui en font un genre à part entière.

²²⁰ Marks, *op. cit.*, « Preface ».

incarné et le *sensorium*²²¹ (l'organisation des sens) que le contact entre le spectateur et la représentation filmique est rendu possible. Elle explique que le spectateur et le film sont engagés dans une relation de réciprocité où chacun laisse sa trace sur l'autre. Le film transforme le spectateur, à la fois son corps et sa conscience, et propose un aller-retour entre la mémoire du spectateur et la mémoire culturelle représentée dans le film. À cet égard, elle développe une réflexion sur la peau (« skin ») du film et sur le corps incarné du spectateur comme émetteurs et récepteurs, ou la théorie du touchant et touché. *The Skin of the Film* est un titre qui communique à la fois l'aspect corporel du film et sa capacité à toucher ou se faire toucher, il y a un échange de trace sensorielle. Le film est vecteur de sensations comme la peau. Marks propose le terme « haptic visuality » pour signifier une forme de tactilité médiée par le vue et les images « as though one were touching a film with one's eyes²²² ». Marks explique que le corps se souvient, il a une mémoire à la fois individuelle et culturelle²²³ qui s'incarne dans les sens qui fonctionnent ensemble pour faire l'expérience cinématographique une expérience incarnée²²⁴. Elle insiste sur l'effervescence, la fugacité et la fragilité des souvenirs sensoriels, relevant donc d'une part, l'impossibilité de les enregistrer et, d'autre part, la difficulté à retranscrire ces mêmes souvenirs mais aussi l'importance et l'incidence de la « restauration » de ces souvenirs ancrés dans le corps étant donné qu'ils renferment une histoire²²⁵. « Neurophysiology and cognitive science suggest how all the senses are capable of learning and of encoding memory, and thus how they can be vehicles for cultural knowledge²²⁶. » Elle ajoute qu'une expérience sensorielle est propre au corps qui perçoit mais qu'elle peut également être le fruit d'une culture et d'un apprentissage²²⁷. Marks et Švankmajer partagent une vision similaire des objets comme étant des témoignages d'une histoire et d'une trace, des collectionneurs de souvenirs, ils sont dotés d'une âme et capables de toucher. Pour expliquer cette dimension presque vivante de l'objet, Marks reprend le concept d'« aura » développé par Walter Benjamin, elle dit : « aura is the quality in an object that makes our relationship to it like a relationship with another human being. It seems to look back at us [...]»²²⁸. Marks fait le lien entre sa vision de l'objet et les possibilités du cinéma interculturel d'incarner une mémoire (collective et culturelle) et d'être capable de

²²¹ Marks, *op. cit.*, p. 2.

²²² *Ibid.*, « Preface ».

²²³ *Id.*

²²⁴ *Id.*

²²⁵ *Id.*

²²⁶ *Ibid.*, p. 22.

²²⁷ *Ibid.*, p. 23.

²²⁸ *Ibid.*, p. 80.

toucher, de dépasser la frontière entre matériel et immatériel pour accéder à une forme de connaissance sensorielle et, par conséquent, un savoir culturel par la trace.

Au même moment de la recherche puis, dans un second temps, de la publication des ouvrages de Vivian Sobchack et Laura U. Marks, Jennifer Barker poursuit sa propre recherche sur la tactilité au cinéma tout en s'inspirant des deux autrices (entre autres) et en pouvant compter sur leur soutien. Dans *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience* (2009), elle développe une vision originale axée sur ce qu'elle nomme « skin », « musculature », et « viscera » afin de comparer le corps du spectateur et le corps du film (« film's body »). Barker distingue le *corps du film* par rapport au corps du spectateur et au corps du technicien. L'œil du caméraman ne voit pas comme l'objectif de la caméra. « For me, the "film's body" is a concrete but distinctly cinematic lived-body, neither equated to nor encompassing the viewer's or filmmaker's body, but engaged with both of these even as it takes up its own intentional projects in the world²²⁹. » Barker décrit trois niveaux de tactilité pour comprendre le rapport entre les corps. Le premier est la surface haptique, il s'agit d'un contact entre la peau du spectateur (picotements, caresses...) et la peau du film (texture des images, gros plans). Le second est kinesthésique, c'est-à-dire que le corps du spectateur réagit musculairement, il est mis en mouvement ou mis sous tension. Barker explique que des formes cinématographiques (rythme du montage, mouvements de caméra, etc.) et narratives (suspense, surprise, montage, etc.) peuvent provoquer des réactions physiques chez le spectateur : il se rapproche de l'écran, s'éloigne, sursaute, se tend... Ce niveau de tactilité est intermédiaire, il n'est ni à la surface ni en profondeur des corps. Il s'agit ici de corps liés par le mouvement et l'espace à l'intérieur de l'écran tout comme dans la salle de projection. Le troisième niveau de tactilité prend place dans les entrailles, dans la profondeur intérieure des corps, où se révèlent les réactions émotionnelles et organiques. Les éléments du film (par exemple les sons organiques, le montage dynamique, et les flashes de lumière) pénètrent dans le corps du spectateur et réveillent des souvenirs, des sensations et émotions (nausée, peur, tristesse, excitation...). Cette relation viscérale est réciproque, le spectateur change le film de l'intérieur en y projetant sa propre subjectivité. Tout au long de son livre, Barker insiste sur une relation de proximité et de réciprocité créant une expérience intime liant les deux corps. « We are embedded in a constantly mutual experience with the film, so that the cinematic experience is the experience of being both "in" our bodies and "in" the liminal space created

²²⁹ Jennifer Marilynn Barker, *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*, Berkeley, University of California Press, 2009, p. 8.

by that contact²³⁰. » Ces deux corps ont des « modes tactiles d'être au monde²³¹ » qui leur sont communs et qui permettent la communication entre les corps et leur incarnation dans leur chair réciproque. « Viewer and film share certain ways of being in, seeing, and grasping the world, despite their vast differences as human and machine, one blood and tissue, the other light and celluloid²³². » Le cinéma a une existence incarnée du, et dans, le monde. Il perçoit le monde et le monde le perçoit. Le film et le spectateur occupent un même espace et s'imbriquent l'un dans l'autre. Le corps du spectateur et le corps du film sont dépendants l'un de l'autre car, sans film pas de spectateur et, sans spectateur pas de film. Le spectateur est transformé par le film et le film est transformé par la perception du spectateur. C'est l'idée de Merleau-Ponty avec sa théorie du touchant-touché (idée de réversibilité). Le spectateur touche le film et le film touche le spectateur. « To say that we are touched by cinema indicates that it has significance for us, that it comes close to us, and that it literally occupies our sphere. We *share* things with it: texture, spatial orientation, comportment, rhythm, and vitality²³³. » Barker explique que la perception advient avant de savoir la rapporter à sa propre subjectivité et à son être. Ce qui arrive, arrive sans que le « je » ne le sache déjà, la prise de conscience advient après. Donc, la conscience est secondaire à la perception. Rattacher une sensation à une expérience équivaut à passer le couloir entre inconscience et conscience. Barker explique que cette subjectivité de l'expérience joue un rôle dans la « co-constitution des objets dans le monde²³⁴ ».

Jan Švankmajer développe l'idée d'une réciprocité et d'un transfert d'affects entre le touchant et le touché et, par conséquent, une métamorphose constante de l'objet. « While touching, we project a sensation outwardly, outside of us; at the same time we perceive it subjectively, on our skin. It means that touch can play an important role in overcoming the opposition of Object - Subject²³⁵. » Néanmoins, la recherche Švankmajerienne, prenant son point de départ dans le surréalisme et dans la création d'objets tactiles, est, en comparaison avec les auteures citées, davantage axée sur l'influence de l'imagination et de la mémoire tactile comme vecteurs d'expériences tactiles. Pour la publication de sa recherche en 2014, Švankmajer prolonge sa réflexion sur le tactilisme dans le domaine du cinéma, particulièrement vis-à-vis de sa propre création cinématographique. Le cinéaste explique que l'expérience tactile au cinéma est possible, d'un côté, grâce aux dispositifs

²³⁰ Jennifer Marilyn Barker, *op. cit.*, p. 19.

²³¹ *Ibid.*, p. 145.

²³² *Ibid.*, p. 8.

²³³ *Ibid.*, p. 2.

²³⁴ *Ibid.*, p. 17.

²³⁵ Jan Švankmajer, *Touching and Imagining*, *op. cit.*, p. 2.

cinématographiques comme les mouvements de caméra, les gros plans, le montage rythmique, le choix et l'animation des objets et des matières, le son... et, du côté du spectateur, grâce à son imagination (associations, analogies), sa mémoire tactile, et une forme de dédoublement où le corps représenté devient le corps de celui qui regarde. D'après le surréaliste, la mémoire tactile réside en des expériences passées, souvent liées à l'enfance, et qui peuvent se réveiller, entre autres, à travers la vue, l'imagination, et même le rêve.

2.1.1. Analyses de la tactilité (visuelle) dans le cinéma de Jan Švankmajer

Le succès international du cinéma de Švankmajer se manifeste dans les études réalisées par des chercheurs d'origines variées. Les recherches et analyses de ce cinéma présentent des thèmes récurrents tels que l'objet-marionnette, le surréalisme, l'influence de la littérature, la dimension politique, ou encore la tactilité visuelle. Cette dernière approche domine dans les écrits sur les propositions artistiques (sculptures, films, collages) de Švankmajer. Cette partie du travail a pour objectif de faire un état de l'art des études sur la tactilité visuelle dans le cinéma de Jan Švankmajer.

Les études mêlent souvent l'aspect tactile à d'autres thématiques importantes dans le cinéma de Jan Švankmajer. Ainsi, Kristoffer Noheden, écrivain et chercheur dans le département d'étude des médias à l'Université de Stockholm, publie l'article « The imagination of touch : surrealist tactility in the films of Jan Švankmajer » (2013) dans lequel il aborde la tactilité sous l'angle d'un rapport étroit avec le mouvement surréaliste. Il concentre son analyse sur le court-métrage *Down to the Cellar* à travers lequel il examine le rôle de l'imagination dans l'expérience incarnée et tactile d'un film, un aspect souvent délaissé dans la théorie dominante de la tactilité au cinéma, telle que développée par Laura U. Marks et Vivian Sobchack. Noheden tente d'élargir et ouvrir ces propositions théoriques à l'idée d'imagination comme vecteur de tactilité. Pour ce faire, il argumente ses idées et son geste à partir d'écrits et concepts des deux auteures citées ainsi que ceux de Gaston Bachelard (imagination de la matière), Walter Benjamin (capacité mimétique et *aura*), ou encore André Breton (poétique surréaliste de l'analogie). Noheden explique que Marks et Švankmajer partagent des idées communes (l'*aura* des objets et l'opposition à la primauté de la vision) tout en démontrant que le cinéaste a une vision plus ouverte/large de la tactilité au cinéma. En effet, alors que Marks considère une image haptique comme une image abstraite

(granuleuse ou floue) rendant impossible l'identification au(x) corps²³⁶, Švankmajer propose des images claires ou décrivant des corps (qui peuvent d'un instant à l'autre se métamorphoser) sans pour autant perdre leurs qualités tactiles²³⁷. L'auteur de l'article décrit diverses « méthodes » utilisées par le cinéaste pour stimuler la perception multisensorielle et permettre au spectateur de faire une expérience tactile, du, et par le film: les très gros-plans, les empreintes des animateurs sur les sculptures gestuelles en argile, le dégoût ou l'inconfort, les objets tactiles (notamment précréés lors de la recherche de Švankmajer sur le tactilisme, utilisés dans *Les Conspirateurs du plaisir*), l'identification par le corps (mimétisme), les qualités matérielles de l'environnement (très organique) des films²³⁸, ou encore le son²³⁹. Par ces méthodes, le spectateur est amené à faire l'expérience multisensorielle de choses inconnues et étranges par son imagination comme, dans le cas de *Down to the Cellar*, goûter une pâte à biscuit à la cendre de charbon, visqueuse, noire, collante, et dégoûtante²⁴⁰. La tactilité réveille des associations analogiques, des souvenirs, une mémoire, et une imagination propre au spectateur. Dès lors, il faut remarquer à la fois le rôle du cinéaste, créateur de stimulations sensorielles, et celui du spectateur, créateur de signification singulière liée à son corps et sa mémoire. L'interprétation personnelle et la libération de l'imagination sont une volonté de Švankmajer, pour lui et pour le spectateur. Le film se voit donc changer par l'oreille, la vue... l'ensemble du corps du spectateur. « Transforming matter, putrefying foodstuffs, coarse or sticky surfaces, and the sudden stop-motion animated life of otherwise inert objects are some of the elements that combine to create tactile sensations through a combination of the director's surrealist inventions with the viewer's own sensory experiences²⁴¹. » D'après Noheden, les objectifs de réenchancement du monde sont concrétisés par le cinéaste en s'opposant à l'utilitarisme et en réintégrant l'humain au monde à travers la stimulation multisensorielle (principalement liée au toucher), une poétique surréaliste d'associations et l'imagination de la matière.

L'article « Tactile Animation: Haptic Devices and the Švankmajer Touch » (2009) de Cathryn Vasseleu prend les machines et technologies haptiques comme point de départ d'une réflexion sur la tactilité dans le cinéma et l'œuvre de Švankmajer. Pour ce faire, elle se concentre non pas sur des philosophes, comme le fait Noheden, mais bien sur la recherche du

²³⁶ Kristoffer Noheden, « The imagination of touch: surrealist tactility in the films of Jan Švankmajer », dans *Journal of Aesthetics & Culture*, Vol. 5, n°1, 2013, p. 6.

²³⁷ *Ibid.* pp. 6-7.

²³⁸ Kristoffer Noheden lie l'identification au concept de « mimétisme » de Walter Benjamin et, la matérialité de l'environnement des films au concept d'« imagination de la matière » de Gaston Bachelard.

²³⁹ Kristoffer Noheden, *op. cit.*

²⁴⁰ *Ibid.*, p. 6.

²⁴¹ *Ibid.*, p. 2.

tactilisme formulée par Jan Švankmajer et dont elle est l'éditrice pour la version anglaise publiée en 2014 sous le titre *Touching and Imagining*. Elle part de cette recherche pour démontrer que les machines et technologies haptiques ne sont pas nécessaires pour faire une expérience haptique, ni pour animer. « Švankmajer's ability to move seamlessly between cinema and tactile art demonstrates that tactile animation does not require any particular kind of technology²⁴². » L'auteure observe, et conclut, que la tactilité n'a pas besoin d'être *intégrée* dans une œuvre, au contraire, la tactilité *est déjà là*. Vasseleu expose l'imagination, le corps et les affects comme vecteurs principaux de l'expérience tactile. « Touching can create in us an animistic sense of identity with objects, even in feeling something as simple as cold or heat. As aestheticians have observed in the past : “touch gives us the ‘insides’ of things”²⁴³. »

Une troisième et dernière approche est celle d'Anna Powell, une chercheuse dans le domaine de la philosophie et du cinéma à l'Université de Manchester qui porte un intérêt particulier à Gilles Deleuze, et au genre gothique et horreur. Elle contribue au livre *Gothic Film: An Edinburgh Companion* (2020) pour lequel elle rédige le chapitre « The Gothic Sensorium: Affect in Jan Švankmajer's Poe Films » qui consiste en une analyse filmique et phénoménologique à partir de concepts philosophiques tirés des écrits de Gilles Deleuze ainsi qu'à travers la théorie tactile de Jan Švankmajer. Cette analyse mène une réflexion liant les courts-métrages *The Fall of the House of Usher* (1980) et *The Pendulum, the Pit and Hope* (1983) au genre gothique par l'expérience tactile. Si ces deux courts-métrages peuvent être mis en rapport avec le genre gothique c'est parce qu'ils s'inscrivent dans une ambiance sombre où le personnage est enfermé dans un espace de torture psychique et physique, partagé sensoriellement au spectateur par la tactilité des plans. Powell relève plusieurs techniques cinématographiques et visuelles liant le spectateur à l'horreur et la torture par le toucher et les sens : les très gros plans révélant des textures et des matières organiques qui transcrivent l'état psychique et physique des personnages ; les traces physiques de « présences absentes²⁴⁴ » ; la temporalité inversée des plans donnant la nausée ; les objets de torture (comme le pendule) ; les mouvements de caméra (par exemple, la caméra qui tremble) ; ou encore les plans cadrant les mains au centre du plan. Pour expliquer le lien avec le genre gothique, Powell note également la présence du motif du mort-vivant à travers les objets auxquels Švankmajer donne vie par l'animation *stop-motion*. « Švankmajer was able to

²⁴² Cathryn Vasseleu, « Tactile Animation: Haptic Devices and the Švankmajer Touch », dans *The Senses & Society*, Vol. 4, n°2, 2009, p. 156.

²⁴³ *Ibid.*, p. 143.

²⁴⁴ Anna Powell, « The Gothic Sensorium: Affect in Jan Švankmajer's Poe Films », dans *Gothic Film: An Edinburgh Companion*, Chapitre 9, éd. Edinburgh University Press, 2020, p. 129.

foreground the intimate connections of touch with vision and use both with sound to make the tactile experience even more visceral²⁴⁵. » Dans son analyse de film, elle discute brièvement du son comme co-créditeur de sensations et d'ambiance horripillante dont elle relève plusieurs modes d'intervention : l'absence de son, le contrepoint sonore vis-à-vis des images, et le son tactile.

Outre les travaux présentés ci-dessus, il faut également mentionner les articles « The Tactile Reconstruction of the Fall of the House of Usher » (2023) de Changkai Tang, « Manipulation: Jan Švankmajer's Animation Technique and Criticism on Civilization » (2014) de Haruka Kawakami, et « Unsettling Touch and Aversion to Manipulation: An Analysis of Tactility and Physical Experience in Jan Švankmajer's *Dimensions of Dialogue* » (2023) de Jade Deputan. Force est de constater que la tactilité visuelle dans le cinéma de Jan Švankmajer est principalement étudiée dans son rapport avec le dégoût et la peur, le surréalisme, et la recherche sur le tactilisme. Les principales techniques cinématographiques relayées comme étant des communicants d'une tactilité sont : le (très) gros plan permettant de se rapprocher au plus près des objets et d'en révéler la texture et le relief ; les mouvements de caméra décrivant à la fois le geste du technicien et, parfois, un état physique, voire mental, du personnage ; la technique d'animation *stop-motion* qui révèle la nature des matières et objets en leur insufflant la vie par le mouvement autonome. Les analyses décrites précédemment se reposent donc principalement sur l'aspect visuel des films pour analyser la tactilité qui en émerge. Pourtant, l'œil n'est pas le seul organe mis en mouvement, ou activé, lors de l'expérience spectatorielle d'un film. L'oreille, la langue, les muscles (comme l'explique Jennifer Barker), le nez... le corps tout entier est pris, parfois contre son gré, dans l'expérience cinématographique. Si ces analyses phénoménologiques des films s'appuient principalement sur la vue, c'est parce que la phénoménologie telle que décrite par ses théoriciens fondateurs est donnée principalement dans un langage visuel. De plus, le monde cinématographique, son public, et ses théoriciens, ont tendance à faire primer les images et délaisser les autres composantes sensorielles. Dès lors, *visionner/voir* un film s'impose comme la formulation la plus courante, voire unique, on ne parle jamais d'*écouter* un film ou de *faire l'expérience corporelle et sensorielle* d'un film. Cette problématique est étudiée par quelques chercheurs qui tentent de réintégrer le son et, dans un second temps, le corps dans la théorie phénoménologique.

²⁴⁵ Powell, *op. cit.*, p. 127.

2.2. La phénoménologie du son

La phénoménologie sonore, ou « du son », est un champ d'étude interdisciplinaire (philosophie, *sound studies*, cinématographie, musicologie, sciences humaines et sociales...) spécifique qui étudie le son comme phénomène acoustique. Les chercheurs constatent que les penseurs de la phénoménologie traditionnelle (Edmund Husserl, Maurice Merleau-Ponty, Martin Heidegger, Jean-Paul Sartre...) utilisent principalement un langage optique (métaphores visuelles, etc.) pour décrire les phénomènes. Pourtant, étudier le rapport de l'humain au monde sous une approche phénoménologique revient à considérer le corps dans sa totalité. La vue, bien que dominante depuis l'Antiquité²⁴⁶, n'est pas le seul sens permettant à l'humain de faire l'expérience vécue du monde et de donner du sens aux phénomènes. D'ailleurs, la phénoménologie, dès son origine, n'est pas définie comme une science liée uniquement ou principalement à la vue, au contraire.

Smith et Bär, dans « Vers une phénoménologie du son » (1968), proposent donc de revenir à l'essence de la phénoménologie et de considérer l'ensemble des sens et du corps. Le point de départ de leur questionnement réside dans l'ouïe, ou plus spécifiquement dans l'*écoute*, comme voie d'accès et de compréhension du monde. Les auteurs veulent élargir le spectre de la phénoménologie et, pour cela, s'attèlent à redéfinir le vocabulaire utilisé pour décrire les « phénoména », ou plutôt « akouména²⁴⁷ ». « Mes paroles, en tant que phénomènes de vie, en tant que “phénomènes acoustiques” ou mieux : en tant qu'*akouména* créent le sens, étant proférées par moi et entendues par vous²⁴⁸. » Les deux théoriciens proposent le concept de « visage parlant²⁴⁹ », c'est-à-dire que le visage a pour capacité de parler, ce n'est pas juste un visage existant en tant que tel, mais bien un moyen d'expression. En plus de cela, le visage est le centre névralgique de la plupart des sens traditionnels et s'inscrit donc comme émetteur et récepteur d'informations par l'ensemble des organes qu'il contient : les oreilles, les yeux, la bouche, le nez et la peau. Les auteurs expliquent que même si la vue est dominante pour une majorité de la société, notamment parce qu'elle s'impose à travers de nombreuses pratiques contemporaines, certaines populations ou cultures mettent le sens acoustique sur un piédestal parce que ce sens est vraisemblablement leur forme d'expression, leur langage et

²⁴⁶ Dans « Philosophies of Touch: from Aristotle to Phenomenology » (p. 300, 2020), Richard Kearney commente les travaux d'Aristote, sur une philosophie du toucher, et de Platon, qui place la vue comme sens supérieur et dominant.

²⁴⁷ F. Joseph Smith, E. Bär, « Vers une phénoménologie du son », dans *Revue de Métaphysique et de Morale*, n°3, 1968, p. 330.

²⁴⁸ *Id.*

²⁴⁹ *Id.*

leur façon d'être *au monde* privilégié, c'est le cas des musiciens ou des prophètes²⁵⁰, par exemple. « La raison du langage humain consiste dans le fait que le monde parle déjà en dedans de l'homme. [...] en tant que sur-la-terre, l'homme est déjà orienté vers et situé dans l'Être. Il parle déjà avant même de prononcer une seule parole²⁵¹. » Élargir le spectre de la phénoménologie et corriger la prédominance visuelle dans le langage, c'est aussi rendre accessibles la description et la réflexion phénoménologique aux différents domaines artistiques et à la vie dans sa globalité, comprenant des phénomènes de toute nature. Les auteurs appuient sur l'acte d'*écouter*, pas simplement *entendre*, pour rendre possible la communication entre moi et moi, moi et l'autre, moi et le monde. Pour comprendre une chose, ou un Être, il faut l'étudier sous plusieurs angles et considérer l'ensemble des aspects qui font ce que cette chose est au, et dans, le monde. D'après les auteurs, il s'agit de faire l'expérience de la manière dont la chose sonne à l'oreille, apparaît à l'œil, et se matérialise (ou non) au toucher. Un questionnement auquel il serait sage d'ajouter la dimension olfactive et gustative. Ce sont plusieurs voies d'accès qui permettent de comprendre un objet, ou un être dans sa presque totalité, et savoir comment il influence ou est influencé par le monde et les autres corps qui l'entourent. Pour atteindre ce niveau de connaissance, il faut laisser de côté les préjugés et les choses que l'on croit savoir du monde pour retourner à l'essence des choses révélées par les phénomènes et l'expérience vécue. « On doit laisser le son se révéler à nous comme il est²⁵². » Il faut étudier la manière dont le son vient à nous *tel qu'il est* sans porter sur lui des idées préconçues, le corps est l'allié d'une connaissance du monde plus profonde.

Qu'est-ce que l'écoute sans les voix ? La voix, en plus d'être l'un des moyens de communication de l'humain, est un phénomène qui inclut l'ensemble des *choses* du monde. « [...] all things, the things of the world, have voices²⁵³ », sans cette voix pas d'*écoute*, sans l'*écoute* pas de voix. Don Ihde s'intéresse à cette *voix* comme phénomène, et comment elle permet une compréhension du monde, de soi, et de l'autre. L'auteur considère que les choses matérielles ont une voix dont l'apparition ne peut advenir que par contact ou mouvement et, par conséquent, sous la forme de combinaisons de voix²⁵⁴. À ce propos, Daniel Deshays, en comparant l'image et le son, exprime la nature invisible, fugace, et fragile du son. Il dit : « *Le*

²⁵⁰ Smith, Bär, *op. cit.*, p. 331.

²⁵¹ *Ibid.*, p. 334.

²⁵² *Ibid.*, p. 339.

²⁵³ Don Ihde, *Listening and Voice: Phenomenologies of Sound*, New York, State University of New York Press, 2nd éd., 2007, p. 190.

²⁵⁴ *Id.*

*son, lui, ne concerne que le mouvant*²⁵⁵. » Par exemple, le son (compris dans la théorie de Ihde comme la « voix ») d'une mine d'un crayon n'est jamais isolé, il est mélangé avec le son du papier sur lequel il dessine. Chaque chose possède une multiplicité de voix, chacune révélant sa matérialité, sa nature (forme, dimension, température, matière, densité...), et sa relation avec l'espace de projection de cette voix²⁵⁶. La voix humaine ou animale est expressive, elle peut révéler l'état mental, l'état intérieur d'un corps, et l'espace dans lequel se trouve le corps. D'une part par le langage et, d'autre part, par la tonalité, une voix peut exprimer des émotions. Par exemple, l'aboïement d'un chien peut exprimer de l'impatience, de l'excitation, de la colère, de la douleur... Sa voix varie en fonction de ce qu'il ressent. Il en est de même pour l'humain qui utilise sa voix pour faire passer l'état physique ou psychique dans lequel il est²⁵⁷. La voix, le langage, et plus globalement le son, sont incarnés et permettent de faire l'expérience du monde²⁵⁸.

2.2.1. *La phénoménologie sonore au cinéma*

Pour Martine Huvenne, penser le son au cinéma dans une approche phénoménologique revient à adopter une posture d'*écoute ouverte*²⁵⁹ en laissant de côté les préjugés et les théories préexistantes qui pourraient modifier l'expérience d'un phénomène²⁶⁰. Une analyse phénoménologique d'un film n'a pas pour objectif de reconnaître la source d'un son ou de donner une signification à celui-ci, mais bien de décrire un phénomène vécu et ressenti à travers, et à partir, du corps et du monde. « The body of the listener is always at the centre of his/her listening²⁶¹ [...] » L'écoute et l'expérience sont subjectives, c'est-à-dire que la perception d'un objet n'est pas l'objet lui-même et que le phénomène qui apparaît est appréhendé par les sens²⁶² et la sensibilité d'un corps subjectif constitué d'une mémoire et d'une conscience propre. L'objet écouté varie formellement²⁶³ selon le contexte d'apparition, de propagation et d'écoute, c'est donc un objet complexe à étudier et à objectiver puisqu'il relève d'un point de vue incarné²⁶⁴. Au cinéma, le son est un élément invisible qui actionne

²⁵⁵ Daniel Deshays, *art. cit.*, p. 43

²⁵⁶ Don Ihde, *op. cit.*, p. 192.

²⁵⁷ *Ibid.*, p. 195.

²⁵⁸ *Ibid.*, p. 197.

²⁵⁹ Martine Huvenne, « Introduction to a phenomenological approach to sound and listening », dans *Sound and Listening*, Vol. 38, n°1, 2020, p. 15.

²⁶⁰ *Id.*

²⁶¹ *Ibid.*, p. 18

²⁶² *Ibid.*, p. 15.

²⁶³ *Ibid.*, p. 16.

²⁶⁴ Huvenne, *art. cit.*, p. 17.

pourtant une visibilité particulière de l'image et de certains détails. D'après Huvenne, cette composante du film demande rarement l'attention ou une réflexion de la part du spectateur, le sens se crée sans travail de conscientisation du son comme élément significatif. C'est ce que Huvenne décrit comme l'expérience « préréflexive²⁶⁵ » du son, c'est-à-dire que le son est pris tel qu'il est, dans sa forme immédiate, sans être analysé. C'est une réception du son où le son est vécu par le corps, qui résonne avec lui²⁶⁶. L'auteure distingue ce mode d'expérience de l'expérience « réflexive » où le son est pris et étudié comme objet. Le spectateur dirige son attention vers le son et ses significations, par exemple lorsqu'un son sort du lot pour attirer l'attention du spectateur sur un élément particulier dans le film. Pour Huvenne, le ressenti du son est au cœur de l'expérience sonore au cinéma. Et, l'écoute se fait par le corps, dans sa totalité, mis en mouvement (kinesthésie) et résonnant avec le son. Pour Daniel Deshays, « le son est la chair du cinéma²⁶⁷ » car c'est par la mémoire et la chair que le son travaille, et rentre en contact, avec le corps²⁶⁸. Le son fait bouger le corps et entre en interaction avec les autres sens. Les sens sont toujours actifs, il est impossible de les mettre en pause. Même en fermant les paupières, les yeux voient toujours de la lumière, des formes et taches abstraites, ou encore des ombres. C'est d'autant plus flagrant pour l'ouïe.

3. Mémoire et imagination, auditive et tactile

Cette partie du travail décrit la façon dont se manifeste la mémoire et l'imagination dans l'expérience tactile et auditive. La mémoire auditive est sélective et associe des sons à une expérience, une voix, un objet... souvent inconsciemment, en tout cas dans un premier temps, il en va de même pour le toucher. Dans sa recherche sur le tactilisme, Jan Švankmajer remarque que l'art tactile ne peut pas exister sans mémoire tactile (comme un art sonore ne pourrait pas exister sans mémoire auditive) et que celle-ci est souvent rattachée à des souvenirs construits pendant l'enfance²⁶⁹. Concernant le son, Bernard Guiraud propose l'expression « madeleine sonore²⁷⁰ », en référence à la « madeleine de Proust », pour articuler l'idée d'un son qui fait remonter un souvenir heureux et nostalgique. Cette expression est souvent utilisée à propos d'un souvenir culinaire, donc relevant du goût et souvent également

²⁶⁵ Huvenne, *art. cit.*, p. 17.

²⁶⁶ *Id.*

²⁶⁷ Daniel Deshays, *art. cit.*, p. 125.

²⁶⁸ *Id.*

²⁶⁹ Jan Švankmajer, *Touching and Imagining, op. cit.*, p. 51 ; pp.167-168.

²⁷⁰ Bernard Guiraud, *op. cit.*, p. 33.

lié à une situation, mais cette expression peut s'appliquer à l'ensemble des sens perceptifs. Cette mémoire fonctionne par association entre une situation et une sensation, souvent liée soit à un traumatisme ou au dégoût, soit à un sentiment de joie extrême ou passionnel. Toutes les expériences vécues ne restent pas inscrites dans la mémoire, il s'agit surtout d'expériences marquantes, voire extraordinaires, pour le meilleur ou pour le pire. « Le sonore est le lieu du voyage, non seulement de l'errance dans la scène sonore, mais aussi de l'errance dans nos mémoires, jusqu'au débordement de nos affects ; on pourrait parler de mémoires acquises souvent dans la douleur, mémoire douloureuse, puisqu'on apprend le monde par la douleur, dès sa prime enfance²⁷¹ », affirme Daniel Deshays.

Le cinéma se sert de cette mémoire sonore pour créer des effets tels que le hors-champ sonore où un son est entendu mais dont la source est invisible à l'image. C'est souvent le cas lorsque les images sont trop dures à regarder comme les meurtres, les suicides, les viols, alors la vue est détournée et le son agit comme preuve d'une violence. La mémoire sonore intervient dans la reconnaissance du son dont l'origine est cachée visuellement. Par exemple, entendre un coup de feu et comprendre qu'il s'agit de l'utilisation d'une arme à feu et d'une situation dangereuse, voire mortelle. Le son, isolé, peut également faire émerger une imagination visuelle, voire même corporelle, de la part du spectateur. L'absence d'images cinématographiques ne signifie pas une absence totale d'une perception visuelle. Le cerveau est capable de construire des images à partir des autres sens. C'est là qu'intervient l'imaginaire auditif qui, comme l'explique Claude Bailblé, est la construction d'images mentales. Il dit, « L'audible, par ses figures énergétiques et temporelles, en sollicitant autrement la mémoire et la sensibilité, éveille des sensations connexes, des souvenirs et des projections que le visible sinon garderait en creux²⁷². » Il ajoute que s'il est possible au spectateur de reconnaître un son c'est parce qu'il en a fait l'expérience dans le passé²⁷³. Le cinéma peut également être le constructeur d'une mémoire des sons, de nature réelle ou inventée, puisqu'il donne à entendre des choses parfois inaccessibles en temps normal, ou hermétiques à l'oreille humaine. De cette manière, le bruit d'une fourmi ou le bruit d'un couteau rentrant dans la chair humaine sont des exemples de sons qui ne sont pas connus par l'auditeur commun si ce n'est à travers l'expérience cinématographique.

Le corps et l'expérience sont au cœur d'une mémoire personnelle, d'une part, et partagée, d'autre part. C'est-à-dire que certains souvenirs peuvent être partagés par des

²⁷¹ Daniel Deshays, *art. cit.*, p. 50.

²⁷² Claude Bailblé, « Laissons vibrer les sons », dans *La Revue Documentaires*, Vol. 21, n°1, 2007, p. 8.

²⁷³ Daniel Deshays, *art. cit.*, p. 49.

groupes d'individus ayant vécu une même expérience. Le corps se souvient, il arrive qu'il réagisse corporellement et de manière involontaire à des souvenirs. Le son d'une explosion dans un film peut provoquer une réaction corporelle d'un ancien soldat, le son d'un vomissement peut donner la nausée... Cette mémoire, qu'elle soit auditive ou autre, participe à l'ancrage d'un individu dans le monde et dans son corps, et à sa perception du monde.

Dans ce travail de fin d'études, la tactilité sonore relève du sens du toucher et de l'ouïe mais aussi du corps pris dans sa totalité et, par conséquent, dans une multisensorialité. Le rapport entre le toucher, la vue et l'ouïe sera largement discuté dans le quatrième et dernier chapitre. La question de la manifestation haptico-tactile est prolongée dans l'analyse du cinéma de Jan Švankmajer sous plusieurs approches, notamment phénoménologiques, mais pas seulement.

CHAPITRE IV :

UN SON TACTILE ET UNE EXPÉRIENCE INCARNÉE DANS LE CINÉMA DE JAN ŠVANKMAJER

Ce dernier chapitre propose l'analyse d'une série de films réalisés par Jan Švankmajer. Il s'agit principalement de ceux réalisés à partir de 1980, c'est-à-dire l'année de réalisation du court-métrage *The Fall of the House of Usher*, considéré par le cinéaste comme le premier intégrant consciemment une séquence tactile. Néanmoins, comme Švankmajer l'explique lui-même dans son livre *Touching and Imagining*, la dimension tactile était déjà présente, inconsciemment, dans sa production précédant sa recherche sur le « tactilisme ». Dès lors, certains courts-métrages, tels que *The Flat*, *Picnic with Weissmann*, *A Quiet Week in the House*, ou encore *Don Juan*, font également l'objet d'une analyse. L'idée de ce chapitre est de mettre en exergue le rôle du son comme médiateur d'une matérialité, d'une tactilité et d'une expérience sensorielle, ainsi que comme outil d'intégration du spectateur dans le film.

Surréalisme

La pensée surréaliste est au cœur de la création artistique de Jan Švankmajer. Une existence libre, authentique et intime est le souhait de l'artiste du début de sa création jusqu'à la réception de l'œuvre par le public. Il laisse un bout de son âme et de son être dans son art. Pour lui, vouloir plaire à un large public n'a pas de sens, il ne cherche pas le succès, il cherche l'authenticité : « Whatever you do, a picture, a poem... its only merit is authenticity. You can't think, "Oh I can't do that, the guy downstairs wouldn't like it." That's nonsense²⁷⁴. » L'âme de Švankmajer est incarnée dans le film, elle est la source primaire de création. L'inconscient et l'enfance sont les principaux matériaux de l'artiste, il s'inspire de son vécu dans le monde et dans ses rêves, deux réalités associées, pour réaliser ses œuvres. Souffrance, peurs, désirs, obsessions... tout y est. Ces considérations étant mises à plat, il n'est dès lors pas étonnant que le cinéma Švankmajerien puisse faire ressortir des sensations corporelles chez le spectateur par la vue et l'ouïe et, plus indirectement, par le toucher, le goût, l'odorat, ou encore la kinesthésie, soit le corps dans son intégralité. L'idée de

²⁷⁴ Ol'ha, *op. cit.*

Švankmajer est de laisser la place à l'individu derrière l'écran, il lui laisse la possibilité d'entrer et de toucher, et se faire toucher, par le film en y apportant des spécificités subjectives et personnelles comme l'expérience, les sensations, l'imagination, la mémoire, et l'interprétation. Il ne s'agit pas de « regarder » un film de Jan Švankmajer mais bien de se laisser porter dans « l'expérience » par tous ses sens et en emportant avec soi son bagage mental et physique. Švankmajer propose au spectateur de laisser son empreinte sur le film et, réciproquement, de se laisser imprégner. Le public est invité à vaguer entre sa conscience et son inconscient, ses sensations et ses souvenirs, l'attraction et le dégoût... Švankmajer démontre que l'incarnation d'un corps ne se résume pas à son identification à un autre corps semblable. Au contraire, les objets, les matières, les textures renvoient à une profondeur de l'âme, dans une certaine universalité, absorbant le corps du spectateur. Il faut sortir des préjugés, se libérer des normes, et affronter la peur de l'altérité pour appréhender la vie, le vivant, l'inerte, le monde sous un œil, une oreille, ou même une main, surréaliste. Le surréalisme est un mélange de magie, de spontanéité, d'authenticité, un écart face aux idéologies dominantes et aux normes sociales, un regard ouvert sur le monde, un monde d'associations, de liberté et l'imagination où le conscient et l'inconscient ne sont pas appréhendés comme des opposés, mais bien comme un organisme de l'âme et du monde.



Alice (1988)

Le commentaire d'introduction du film *Alice*, suggère, par l'intermédiaire de la fillette, une manière de percevoir et d'appréhender le film : « Now you will see a film made for children. Perhaps. But I nearly forgot ! You must close your eyes. Otherwise you won't see anything²⁷⁵. » Alice s'adresse au spectateur, elle l'invite à fermer les yeux afin d'accéder à

²⁷⁵ Cité dans Jan Švankmajer, *Alice* [long-métrage], Tchécoslovaquie, 1988.

la vue, celle d'un monde étrange aux possibilités infinies où l'inconscient et le rêve se mêlent à la réalité. Le film plonge le spectateur dans le regard d'un enfant qui, considéré par les surréalistes comme un être libre, curieux, spontané et ouvert d'esprit, accède à un monde de possibilités inaccessible aux adultes²⁷⁶ qui sont formatés par des normes et conventions. Fermer les yeux c'est également activer d'autres sens, précisément l'ouïe, dans le cas d'une production *audiovisuelle*, permettant de situer le spectateur dans un espace et dans le temps tout en stimulant le sens du toucher (par la nature d'un son, sa texture, sa tonalité, etc.) et la mémoire auditive et tactile. Bien-sûr, ce que Švankmajer suggère véritablement au spectateur n'est pas littéralement de *fermer* les yeux lors de la projection du film mais bien de s'ouvrir, mentalement et corporellement, par tous ses sens, à un monde étrange, où la rationalité n'a pas sa place. C'est un retour à l'enfance, avec ses curiosités, sa démesure, son imagination, sa liberté, et ses traumatismes. Cette ouverture est au cœur de sa filmographie et de la démarche de ce mémoire.

Entre rêve et réalité

Estimant que la vue est bouchée et manipulée, parce qu'elle est stimulée sans arrêt, le cinéaste va à l'encontre d'une objectivation par la vue en rendant floue la frontière entre rêve et réalité. Pour lui, le rêve est un phénomène qui se nourrit de la réalité pour exister, et inversement. Il dénonce le manque de considération du rêve, qui fait pourtant partie de la vie humaine autant que les phénomènes conscients : « It's just us who have shoved dreams out of the periphery of our minds and it's a great mistake, because we deprive ourselves of a half of our lives. But dreams leave you with memories which are just as real as those of reality²⁷⁷. » Le subconscient est un espace de pensée où tout est possible et où s'expriment librement les obsessions, les traumatismes et les idées inavouées. Le rêve est une grande source d'inspiration et le point de départ de plusieurs scénarios de Jan Švankmajer, notamment de *Surviving Life*. Son premier long-métrage, *Alice*, illustre le flou entre le rêve et la réalité en semant le doute et en exposant un seul et même monde qui s'avère faire cohabiter le rêve et la réalité.

²⁷⁶ Cité dans « *Alice* comme exploration de l'inconscient et du contexte Tchécoslovaque », écrit par Olivia De Neys dans le cadre d'un travail de rédaction pour le cours *Analyse de film* dispensé par Frédéric Monvoisin, Université de Liège, 2023.

²⁷⁷ Ol'ha, *op. cit.*



Alice (1988)

La première séquence, après le générique, se déroule dans la chambre d'Alice et débute par une balade de la caméra dans l'espace exposant une série d'objets sous le son d'un *tic-tac* oppressant et un bruit de choc entre deux matières, tous deux diégétiques et en hors-champs. C'est seulement après cette « visite » de l'espace que la caméra s'arrête sur Alice, assise sur le sol, entourée de ces jouets, et en train de jeter des cailloux dans une tasse de thé, provoquant chez le spectateur une attente : celle de la casse ou de la brèche dans la tasse. Alice se couche sur le sol, elle fixe une lampe qui grésille avant d'être surprise par un bruit de quelques pas plus loin. Dès ce moment, les objets prennent vie, en commençant par le lapin empaillé, source du bruit intrigant, qui va se libérer de ses clous et de sa vitrine, s'habiller, récupérer ses affaires et s'apprêter devant la glace avant de partir en courant de la chambre vers le champ de terre battue qui prolonge l'espace de la chambre. L'imagination d'Alice la pousse à vivre une expérience étrange à partir des objets de sa chambre. Ainsi, les chaussettes se prennent pour des chenilles, la chambre du lapin et celle d'Alice contiennent les mêmes meubles, les biscuits et l'encre permettent à Alice de changer de taille, le rat se fait piéger et meurt, le jeu de cartes est à la merci de sa reine de cœur... Il faut également

souligner la similarité entre la mise en scène des blocs dans la chambre d'Alice, que la caméra filme en travelling le long des blocs, et la mise en scène dans le « rêve » d'Alice où elle parvient à ouvrir une porte laissant la piscine de larmes s'écouler en cascade et emportant avec elle la fillette et les objets. Les mouvements de la caméra et la mise en scène sont similaires dans les deux scènes. Ces éléments mènent à croire qu'Alice imagine ses aventures à partir de la réalité et des objets de sa chambre. Pourtant, après s'être réveillée dans sa chambre, elle se tourne vers la vitrine et constate que le lapin empaillé manque à l'appel, la vitre de sa cage est cassée et, lorsque Alice regarde dans le tiroir secret de la cage, les ciseaux castrateurs du lapin ont disparu... Il est alors bien difficile de départager le vrai du faux et de dire avec certitude s'il s'agit d'un rêve ou de la réalité. Ce n'est d'ailleurs pas une question pertinente puisque Švankmajer réalise des films qui sont toujours entre le rêve et la réalité, une sorte de troisième dimension où l'inconscient et le conscient ne font qu'un et où il ne s'agit plus de distinguer l'un de l'autre mais bien d'admettre une vie commune, dans un monde partagé. Cette logique intervient dans d'autres films de Jan Švankmajer tels que *Down to the Cellar* où les habitants d'un immeuble deviennent les « monstres » de la cave dans l'imaginaire d'une fillette, ou *Surviving Life* où Eugène vit deux vies qui s'entrecroisent, celle dans le monde « réel » et celle dans le monde des rêves.

Entre réalité du tournage et réalité du film



Insect (2018)

Dans *Insect*, Madame Cricket se fait poignarder par Monsieur Cricket, elle crie, le sang jaillit des coupures, le couteau entre et sort de sa chair à plusieurs reprises en produisant un son spongieux. Comme expliqué dans le chapitre précédent, le son de couteau dans la chair n'est pas une expérience sonore relevant de l'ordinaire. La plupart des humains prennent connaissance de ce son (simulé) via le cinéma (bien heureusement d'ailleurs). Le montage du film est singulier dans la filmographie de Švankmajer qui a fait le choix de mêler la réalité du plateau de tournage et celle du film, dont l'alternance en brouille parfois la frontière. Le prologue du film annonce la couleur. Tandis que l'équipe de tournage s'active derrière lui, Švankmajer, face à la caméra, explique, sur un ton pessimiste et son habituel humour noir, le contexte d'écriture et de publication de la pièce de théâtre *Ze života hmyzu* (publiée en 1924, traduit en *The Insect Play*) de Karel et Josef Čapek. Il s'interrompt à plusieurs reprises parce qu'il bafouille, oublie son texte, se trompe. Toutes les « ratures » apparaissent dans le montage.

The Čapek Brothers wrote the "The Insect Play" in 1924. At that time Adolph Hitler was sitting in a Munich pub, drinking beer and crossing Jewish ancestors off his family tree. And the Georga-mordo Jughashvili was just taking on Lenin's legacy, only so he could later turn it into one big gulag. So the play was not yet supposed to be a political satire. It was pure juvenile misanthropism. No wonder the Czech flag-wavers, who had not yet sobered up from the euphoria of newly gained independence, scolded the Čapeks for their inappropriate pessimism. And the young brothers listened. They wrote an optimistic ending to the play. Oh, what a lovely day. A day the chickenshit was probably born, which later in the Czech lands came into monstrous bloom and became the main Czech national attribute. But that's not what our film is about. What is it about then ? I don't know. I wrote the script just as it came out of me, in one go, just like automatic writing. Without any rational or moral control. That's the only way you can avoid the messianic temptation of great artists to reform humankind, to improve, to warn, to refine. Won't work. Read Freud. The only good answer to the cruelty of life is the scorn of imagination, as one Czech decadent poet would put it²⁷⁸.

Jan Švankmajer

Le film dévoile ses « coulisses », c'est-à-dire la direction des acteurs par Švankmajer, les moments de pause des acteurs, les techniques d'animation et d'effets, les dispositifs de « cascades », le travail du *foley artist*... Par exemple, à la scène du meurtre de Madame Cricket, décrite précédemment, est associé un plan du *foley artist* en train de poignarder un poulet (déjà mort) pour créer le son du couteau perçant la chair de la victime. Connaître la source du son n'enlève en rien l'aspect agressif, au contraire, il est plutôt multiplié puisqu'il concerne désormais le personnage, sa doublure (un mannequin en tissu) et le poulet. Ici, la bande sonore fait le lien entre la réalité du film et la réalité du tournage, en les associant. La multiplicité et la complexité des réalités touchent également les acteurs qui sont à la fois

²⁷⁸ Cité dans Jan Švankmajer, *Insect* [long-métrage], Athanor, Tchéquie, 2018.

acteurs dans la vie (sur le tournage), des acteurs dans la trame du film (dirigés par le cinéaste comme des marionnettes), et des personnages incarnés dans la pièce de théâtre. Cette incarnation de l'acteur dans son personnage théâtral est marquée par le lancement d'une musique. Dès lors, la musique peut s'arrêter soudainement lorsque l'acteur sort de son rôle et n'est plus le personnage mais bien l'acteur qui *joue* le personnage. Lorsque la musique commence, le spectateur est projeté dans une réalité autre, celle du spectacle.

Ce jeu de confusion et de mélange de réalités (ou d'une seule réalité composée de plusieurs mondes) est la mécanique de nombreux films de Švankmajer, notamment dans l'ensemble de ses longs-métrages. Dans une logique de réalité du tournage liée à la réalité du film, comme c'est le cas pour *Insect*, les apparitions de Méphistophélès dans *Faust* sont toujours accompagnées d'un plan et d'un bruit de tôle donnant un effet dramatique et terrifiant à l'arrivée du diable.

Authenticité

L'authenticité est au cœur de la création artistique de Švankmajer. Il prône les techniques artisanales et traditionnelles comme le *stop-motion* et rejette le numérique :

You see, the element of touch is something I miss in virtual reality. It's like losing one of your senses. Even though film is the epitome of audiovisual media, it's still able to mediate tactile perception through the visual. People touching the things leave imprints on them, imprints of the emotions they felt when they touched the things. Given certain, let's say, optimum situation and sensitive animation, you can get that from those things. That's why I don't like computer animation, because the physical contact is missing there, the physical contact with the object. Instead, you just press some buttons and the reality is created without being touched, so it lacks the dimension that old things can have. So, it isn't a sentiment, for antique things or something; they don't even have to be antique. The touches of the people are absolutely tangible²⁷⁹.

Jan Švankmajer

Cette citation pourrait également être appliquée au travail du son car, en effet, les bandes sonores de ses films sont créées avec des sons analogiques plutôt qu'avec des sons générés électroniquement. Les sons utilisés sont, certes, modifiés mais ils prennent toujours leur origine dans une réalité matérielle. De plus, Ivo Špalj enregistre le son à la fois directement sur le plateau et avec des *foley artists* en studio. Comme pour le travail d'animation, les professionnels travaillant sur le son (*designer* sonore, ingénieur du son, *foley artist*) laissent leur empreinte sur la bande sonore, leur toucher est singulier et laisse une trace

²⁷⁹ Ol'ha, *op. cit.*

sur le son. Comme expliqué dans le chapitre II, un même objet ne produit pas le même son à tous les coups, cela dépend de *comment*, *par quoi/qui*, *où*, et *dans quel espace* il est touché. Ce qui dérange profondément le cinéaste dans le numérique c'est l'absence, et l'impossibilité, d'un rapport tactile entre le créateur et sa production.

Concernant l'animation, Švankmajer part des spécificités d'un objet pour déterminer la manière de l'animer et de lui attribuer une voix, une sonorité. La séquence d'*Alice*, associée à « A Mad Tea-Party » dans la version originale littéraire de Lewis Carroll, présente principalement deux personnages : le lièvre et le chapelier fou. Le cinéaste utilise les caractéristiques des objets pour leur donner une matérialité sonore et une personnalité. Le lièvre est une peluche paraplégique qui utilise un fauteuil roulant pour se déplacer, le fil qui tient son œil en place se détend souvent, et il faut remonter la clé pour ré-animer la peluche dont les rouages du mécanisme à clé se font entendre. Le chapelier fou est une marionnette à tige en bois qui grince, l'arrière de son torse est creux donc le thé coule en dehors de son corps. L'animation des objets permet de révéler leur voix, leur(s) matières et leur singularité. Cette voix est créée par un contact entre deux matières, il s'agit donc toujours d'une polyphonie de voix, comme l'explique Don Ihde. Donc, lorsque Švankmajer décide d'animer un objet, il en révèle l'âme, notamment par le son. La nature des sujets filmés se révèle à la fois à travers la manière dont ils sont animés et par le son qu'ils produisent ou, autrement dit, par leurs voix. Par exemple, dans le premier épisode de *Food*, le son donne aux deux hommes filmés des caractéristiques de machines grâce à des bruits métalliques.

Outre l'aspect technique, l'authenticité se manifeste aussi par la façon d'aborder certains thèmes et sujets tels que les traumatismes, les rêves, les obsessions, ou la nourriture, en s'accordant sur sa propre vérité et sur son expérience personnelle. Švankmajer ne crée pas en considération d'un public ou d'attentes extérieures, au lieu de cela il explore son être et retranscrit sa subjectivité dans ses œuvres. Il écrit de nombreuses idées et scénarios de film en écriture automatique, son inconscient prend alors le dessus pour exprimer son âme, sa vie, ses angoisses, et ses désirs intérieurs.

Sons électroniques et rapport sensible à la machine dans *Conspirators of Pleasure*



Conspirators of Pleasure (1996)

Jan Švankmajer ne permet que quelques exceptions à son rejet général du numérique, notamment dans une séquence du film *Conspirators of Pleasure*. Les sons produits par la machine sensuelle, voire sexuelle, du magasinier obsédé par la journaliste font exception à la règle avec des sons générés électroniquement. Pourtant, l'authenticité n'en est pas moindre, au contraire, puisque les machines contemporaines produisent des sons électroniques, c'est donc leur véritable nature. La séquence de réalisation ultime de l'obsession de l'homme est rendue possible par son installation comprenant des bras électroniques massant son corps ainsi qu'une manette contrôlant les paramètres de la télévision (changement d'échelle de plan et son/musique/silence). De l'autre côté de l'écran télévisé, la journaliste présente les actualités en se faisant sucer les doigts de pieds par des poissons, telle est son obsession. Les deux personnages sont séparés par un écran mais vivent simultanément une expérience érotique. La barrière de l'écran semble s'effacer lorsque la journaliste pousse des gémissements de plaisir alors que le magasinier embrasse ses lèvres sur l'écran.

Objets

Objects have always been more animate than people for me. This is because their memory is so much longer than the human memory constricted by mortality. According to Fromm's typology, I am a typical necrophile. I like old things. Not because they are old but because they have witnessed certain emotions, certain situations, when people acted in highly emotionally charged situations. They touched the objects in these situations and charged them with their emotions. I collected these objects, use them as the lead characters in my films and try to somehow evoke these sensual emotions in my films²⁸⁰.

Jan Švankmajer



Conspirators of Pleasure (1996)

Un objet relève toujours, d'une façon ou d'une autre, du vivant puisqu'il appartient à la nature ou est une production humaine. Švankmajer utilise et exprime la vie des objets et des matières en les animant dans l'optique de provoquer des émotions et évoquer une dimension sensorielle chez le spectateur. *Conspirators of Pleasure*, avec leurs objets tactiles et leurs obsessions, en sont l'exemple phare. Un personnage crée des objets sensuels dans son atelier à partir d'objets du quotidien qu'il associe, par exemple un rouleau de pâtisserie recouvert de clous et de laine de mouton qu'il se roule le long du dos, ou des préservatifs attachés à l'intérieur d'un couvercle de casserole qu'il frotte contre sa jambe. Ces objets, combinant la douceur et la douleur, sont créés spécifiquement pour toucher et être touchés. L'utilisation de ces objets est la réalisation concrète du désir et de l'obsession de l'homme, dont les gémissements de plaisir et la musique en témoignent. À l'origine, cette musique, *Testa Adorata*, est composée par Ruggero Leoncavallo pour le troisième acte de l'opéra *La Bohème* et est interprétée par Mario Lanza. Cette chanson traduit la passion, la romance, mais aussi la vulnérabilité, la souffrance et l'intimité. Dans *Conspirators of Pleasure*, la musique explicite et amplifie le ressenti, la sensualité et l'euphorie de la scène par la puissance et l'intensité de la voix lyrique de Lanza. Outre la musique, les bruits de contact entre la chair du personnage et l'objet qu'il manipule se dévoilent sous forme de frottements secs et

²⁸⁰ Jan Švankmajer, « On Objects » [vidéo], sur YouTube, publié en ligne le 10 avril 2016, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=bmWMqyWJhFo>.

agrippants, et de tapes. L'expérience tactile vécue par le personnage contamine le spectateur par la bande sonore, qui évoque une matérialité, et par un principe d'identification au corps de l'autre. La tactilité est à son comble lorsque les personnages réalisent leurs désirs érotiques intimes : la factrice aspire des boules de pain par ses narines, le magasinier a une relation sexuelle avec la journaliste par intermédiaire d'une machine et d'un écran, la journaliste se fait sucer les doigts de pieds par des poissons, la voisine bat puis noie la poupée à l'image du voisin et le voisin terrifie la poupée représentant la voisine jusqu'à lui lancer une pierre sur la tête pour la tuer... Pour ce qui est de la factrice, son obsession étrange de se rentrer des boules de pain dans les narines et les oreilles peut devenir une véritable douleur pour le spectateur qui, face à un corps semblable, peut éprouver une sensation désagréable dans ses propres orifices. Les bruits réalistes du passage des boules, dures et sèches, passant dans le tuyau, couplé avec les reniflements intenses, sont au centre de cette sensation. Dans la création de cette sensation, l'image et le son ne sont rien l'un sans l'autre, ils se complètent.



Conspirators of Pleasure (1996)

Certains touches sont plus directs et transparents que d'autres car ils rappellent une souffrance physique ou interviennent sur une zone sensible du corps. Par exemple, le créateur d'objets tactiles dans *Conspirators of Pleasure* passe une cuillère habillée de plumes sur ses pieds et entre ses orteils, une zone particulièrement sensible, réveillant chez le spectateur une sorte de toucher dérangeant, lié à des chatouillements. Le spectateur s'identifie au corps du personnage et vit les sensations à travers le corps de l'autre. Cet effet miroir est d'autant plus marqué lorsque



Conspirators of Pleasure (1996)

l'expérience du personnage est commune et familière au spectateur, qu'elle lui rappelle un vécu. Dès lors, la notion de « corps vécu » (« embodiment ») de Vivian Sobchack prend tout son sens et la mémoire tactile s'active. Une expérience désagréable ou douloureuse est souvent enregistrée et ancrée dans le corps de celui qui l'a faite. Refaire l'expérience de cette sensation est possible à travers la vue ou le son stimulant la mémoire et activant ensuite le sens du toucher. Voir quelqu'un qui se coupe peut faire ressentir une douleur ou une forme de dégoût, d'abord parce que ça renvoie à une sensation de douleur et ensuite parce que les motifs du sang, de la blessure, et de la chair introduisent le thème de la souffrance (physique et psychique), de la violence, voire de la mort. Dans le cinéma de Jan Švankmajer, ces motifs

récurrents sont donnés à entendre par des sons bruts et exagérés qui accentuent à la fois l'horreur, la sensation de douleur, et le dégoût. Les sons peuvent aussi être acteurs de cette douleur tactile. De fait, certains bruits et sonorités peuvent faire souffrir les oreilles du spectateur, par exemple, dans *Alice*, la fillette entre dans une pièce où se tient une minuscule maison vibrant sous les cris et les pleurs d'un supposé bébé. À ces cris désagréables viennent s'ajouter des bruits de vaisselle qui éclate sur le sol après avoir été lancée violemment depuis l'intérieur de la maisonnette. Ces sons agissent comme agression physique et sensorielle envers le corps et les oreilles d'Alice et du spectateur, traité comme le personnage, qui partagent tous deux une même perception. Dans *Alice*, la fillette fouille à l'aveugle dans le fond du tiroir par lequel s'est enfui le lapin, elle se fait piquer le doigt par un compas, lâche une exclamation de douleur, et constate que son doigt saigne. Le corps du spectateur peut réagir à cette blessure, aussi légère soit-elle, par des frissons parcourant son corps. Ces réactions du corps sont à la fois le produit d'une empathie pour l'autre et d'une imagination ou d'une mémoire tactile. Alice est sujette à une maltraitance généralisée de la part des objets et des personnages qu'elle rencontre sur son chemin.

Dégradation



Picnic with Weissmann (1968)

Le court-métrage *Picnic with Weissmann* (1968) est rythmé par des morceaux de musique diffusés sur un disque 78 tours qui, après chaque morceau, « libère » les sons produits par les mouvements des objets animés avant de relancer une musique sur un autre disque. Lorsque la musique se termine et jusqu'au démarrage de la prochaine, un fond sonore de piailllements d'oiseaux englobe l'espace, et les bruitages d'objets sont focalisés uniquement sur ce qui est montré au moment où c'est filmé, pas avant, pas après. Les pièces

d'échiquier frottent sur la surface du plateau de jeu en se déplaçant d'une case à l'autre avant de se faire ensevelir par de feuilles mortes, « crouch crouch... ». La plupart du temps, la voix des objets reste silencieuse, ou est rendue inaudible, par la musique du disque. Pourtant, l'imagination peut jouer des tours au spectateur surpris par l'absence de bruits dans certaines situations. Par exemple, lorsqu'un tiroir se ferme, le spectateur peut avoir une intuition sonore et entendre un « clap » qui n'existe pas dans la réalité de ce film. Les séquences sans musique révèlent les bruits des objets au spectateur et confirment, ou réfutent l'aspect sonore imaginé par le spectateur lors des séquences musicales.

Les noyaux de prunes qui tombent de la manche du pyjama dans l'assiette, le ballon gonflé par le tiroir, le flash de l'appareil et l'escargot sur le disque sont les seules exceptions à cette alternance entre musique et bruitages puisque, dans ces cas-ci, les deux éléments sonores se chevauchent. Cet escargot a un statut particulier, il crée une rupture et provoque une réaction de la part du spectateur. Dans cette scène, la pointe du tourne-disque frotte contre la coquille de l'escargot, émettant un bruit rugueux et dur, hostile à son hôte (le disque) qui, lui, est la source d'un son plus homogène, régulier et lisse. Le contraste intense entre les sons, c'est-à-dire une musique accompagnée d'un grésillement (souffle) et le frottement sec de l'aiguille sur la coquille, crée une rupture dans la continuité musicale et dans la texture du son provoquant une expérience désagréable qui fait ressortir une forme de tactilité. En parallèle, l'hétérogénéité du caractère, du statut et de la valeur des objets, sources des sons (le tourne-disque et le disque face à la coquille d'escargot), renforce un sentiment d'irritation et de dégradation du tourne-disque qui fait « mal à entendre ». Le disque est rigide et lourd, certes, mais il est surtout très cassant, tout comme l'aiguille du tourne-disque. Cet escargot est donc perçu comme une menace à l'objet et à la musique. L'aspect désagréable tient à la fois au son (frottement sec), à l'image (escargot passant sous l'aiguille), et aux possibles conséquences de cette action particulièrement tactile (casse, dégradation).

Nourriture

*Food is a great symbol of the omnivorousness of this civilization which devours nature, whole peoples, ... It's a symbol of the aggressivity of this civilization. Try watching yourself in a mirror when you're eating sometime. [...] I used to hate food, they had to force me to eat. I didn't eat. I was a non-eating child. They made me drink ferrous wine and fish oil and that kind of things, they sent me to weight-gain camps where I suffered*²⁸¹.

Jan Švankmajer

²⁸¹ Ol'ha, *op. cit.*

La nourriture figure parmi les traumatismes et la souffrance du cinéaste, elle est largement représentée dans sa filmographie. Manger est dépeint comme quelque chose de dégoûtant et de barbare, par l'usage de gros plans visuels et, surtout, sonores.



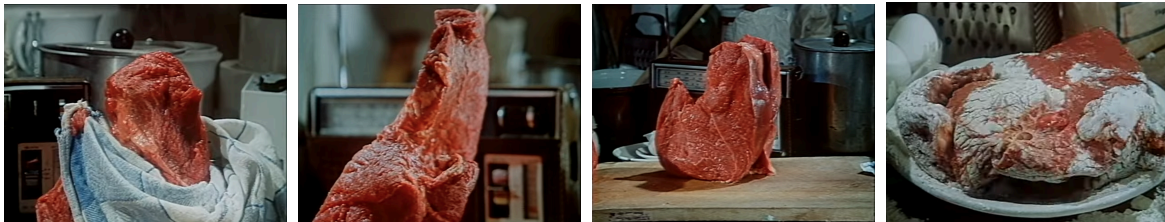
Otesánek (2000)

Dans *Otesánek*, la famille, voisine du couple Horák (les parents de Otík), est presque synonyme de nourriture, elle apparaît toujours à l'écran avec ce motif. Le père mange un chocolat, passionnément, en regardant une publicité commerciale pour une marque de chocolat à la télévision, la mère prépare à manger et sert le repas, la fillette (Alzbetka) joue avec sa nourriture ou la gobe... Lorsque les personnages mangent, leur bouche est souvent filmée en gros plan et les bruits de bouche (sucrer, lécher, mâcher, déglutir, bruits de langue, etc.) sont enregistrés en gros plans sonores, loin de donner l'appétit au spectateur, bien au contraire. Les personnages ont un rapport particulier à la nourriture, parfois érotique, boulimique, ou même ludique, ils s'en mettent partout. Les sons visqueux, humides, secs, donnent une texture perceptible tactile peu appétissante aux oreilles du spectateur. La trame du film répond à une série de désirs et d'obsessions de la part des personnages, comme dans *Conspirators of Pleasure* : le couple Horák tente inlassablement d'avoir un enfant, en vain jusqu'à la création d'Otík, une masse de racines d'arbre dont la forme peut rappeler celle d'un nourrisson ; la curiosité obsessionnelle d'Alzbetka la pousse à lire des livres sur la sexualité et à regarder par les trous de serrure de ses voisins pour découvrir leurs secrets ; le vieux Monsieur Zlabek entretient une obsession perverse et sexuelle envers la fillette ; le père d'Alzbetka noue une liaison amour-haine avec la nourriture qui lui procure un plaisir érotique (souligné par des gémissements de plaisir), comme le chocolat, mais qui relève parfois d'une violence réciproque, par exemple lorsque des vis agrémentent la soupe ou que l'homme écrase un pancake agité. La réalisation des désirs apporte son lot de conséquences, c'est ainsi qu'une grande partie des habitants ou visiteurs de l'immeuble finissent mangés par Otík dont la faim ne fait que grandir au fil du temps.



Otesánek (2000)

D'abord le chat, le facteur, puis l'assistante sociale... Les rires joyeux d'Otík donnent à entendre qu'il joue avec sa proie avant de la tuer et la manger, il joue avec sa nourriture. La scène se déroule derrière la porte semi-transparente éclaboussée par du sang et sur laquelle sont projetés les organes de la dame. La sonorité humide des fluides rouges, des bouts de chair propulsés et des bruits de bouche d'Otík témoignent de la violence, et participent à l'horreur de la scène et au dégoût qu'elle engendre. Les organes et la chair sont des motifs récurrents dans les films de Švankmajer et provoquent un dégoût certain. Les images sont très explicites, elles n'auraient cependant pas la même portée sans les sons qui ajoutent du réalisme en donnant une matérialité aux images et en établissant un rapport de proximité ou d'identification avec le corps du spectateur.



Meat Love (1989)

Animer la nourriture, surtout dans le cas de la viande, c'est lui redonner vie, corps, et âme. *Meat Love* est un court-métrage qui met en scène deux bouts de viande dans la cuisine d'un restaurant, comme indiqué par le brouhaha, les bruits de vaisselle et de couverts ainsi que par le décor du plan de travail d'une cuisine. Le son pose le cadre. Les bouts de viande crue se comportent comme des humains. Un morceau, qui par ses grondements graves peut être rapporté au sexe masculin, tente de séduire l'autre en lui tapant les fesses, ce à quoi le bout de viande réagit par un petit cri aigu de surprise et en se couvrant d'un drap de vaisselle comme si « elle » était gênée d'être nue devant lui. Il augmente le son de la musique et invite sa congénère à danser. Ils se taquinent en se lançant de la farine puis couchent ensemble.

avant de se faire enfourcher et cuire dans une poêle, mettant fin à leur aventure charnelle. Le cinéaste explique son rapport particulier à la viande :

Well, a special attitude to meat... I am a little squeamish about raw meat too. I do have that attitude to it. But it's not as if I didn't eat meat - I've never been a vegetarian. Meat is somewhat odd... it is part of a person, or part of a living creature but it doesn't look like a living creature. It is a magical object - or how else to describe it. Compared to the inanimate objects I work with, this is something between a live actor, and the prop - the inanimate prop - meat stands somewhere in between²⁸².

Dans *Meat Love*, Švankmajer joue sur l'anthropomorphisme des bouts de viande. Donner à la viande un comportement humain revient à la considérer comme vivante et à l'apparenter à l'humain, donc au spectateur, qui pourrait déclencher une forme d'identification à la viande. Cette identification est particulièrement marquante, voire traumatisante, parce que la viande n'est plus uniquement perçue comme de la nourriture, mais comme *être* vivant. Pour caractériser les expressions sonores humaines des bouts de viande, Bernard Guiraud propose le terme d'« anthropomorphisme sonore²⁸³ ». Une réflexion sur la nature de la viande se met en place dans l'âme du spectateur et l'animation de cette matière molle, humide et visqueuse, rendue par le son, provoque une réaction de dégoût. Ce motif est omniprésent dans la filmographie de Švankmajer, qui l'utilise comme marionnette ou pour faire passer des messages à caractère social, ou sociétal. La dernière séquence de *Lunacy*, dans le rayon viande d'un supermarché, suggère qu'un morceau de viande, qui respire dans son emballage, appartient au corps de Jean, qui a subi les maltraitements et violences physiques administrées comme traitements par le directeur de l'asile. Ce film questionne la frontière entre folie et liberté, et formule une critique des normes, des préjugés et des réactions de la société vis-à-vis de ceux qu'elle appelle « fous ». Le film en vient à se demander de quel côté du de la porte sont les vrais « fous ». Est-ce ceux qui vivent libres et en marge des règles imposées par la société, ou les brutes qui les « soignent » à coups de bâton pour en faire des pantins rentrant dans un moule normatif ?

The subject of the film is essentially an ideological debate on how to run a lunatic asylum. Basically, there are two ways of managing such an institution, each equal extreme. One encourages absolute freedom, the other the old fashioned world tried method of control and punishment. But there is also a third one that combines and exacerbates the very worst aspects of the other two and that is the mad house we live in today²⁸⁴.

²⁸² Jan Švankmajer, « Meat » [vidéo], sur YouTube, mis en ligne le 8 juin 2016, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=dnmaKXCt7us&t=7s>.

²⁸³ Bernard Guiraud, *op. cit.*, p. 45.

²⁸⁴ Jan Švankmajer, « Avant-propos », dans *Lunacy* [Film], Athanor, Tchéquie, 2005.

L'agressivité et le dégoût de l'acte de manger ainsi que la dimension critique du motif de la nourriture, décrits ci-dessus à travers *Otesánek* et *Meat Love*, sont particulièrement flagrants dans le court-métrage *Food* divisé en trois « épisodes » (*Breakfast*, *Lunch* et *Dinner*) partageant des thématiques pessimistes communes : la relation de l'humain à la nourriture, l'autodestruction de l'humanité et les inégalités sociales. Le générique d'introduction de chacun des épisodes est composé de plans fixes d'aliments divers présentés dans un montage dynamique et une bande sonore avec des bruits de vaisselle et un brouhaha englobant, l'ensemble rappelant une cantine ou un restaurant.



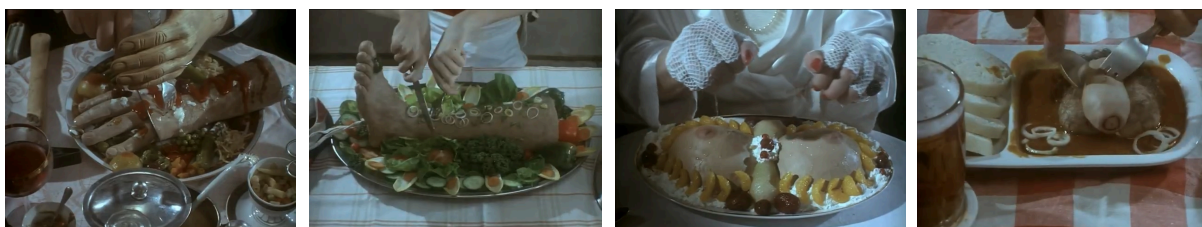
Food (1992) - « Breakfast »

Le son de *Breakfast* marque et souligne les gestes et mouvements tout en leur donnant un effet artificiel et accorde une matérialité à l'ensemble des corps (vivants ou non). La pixilation, c'est-à-dire l'animation *stop-motion* d'acteurs, et les bruitages mécaniques (grincements, bruits de ressorts et d'engrenages, bruits sourds métalliques...) réduisent l'humain à un statut de machine. Des bruits provenant de la rue (accordéoniste, moto, voiture, voix) composent le fond sonore. Cet épisode présente un mode de consommation de nourriture où les consommateurs deviennent à leur tour les distributeurs. Le distributeur humain est manipulé comme une machine par le consommateur qui suit des instructions : pour insérer les pièces de monnaie il faut lui tirer la langue, pour sélectionner le plat il faut lui appuyer dans l'œil, pour avoir des couverts il faut lui donner un coup de poing sous le menton. Le plateau de nourriture arrive depuis un ascenseur dans la cage thoracique du « distributeur ». Le plan du doigt qui s'enfonce dans l'œil du distributeur rappelle la scène filmée en gros plan, dans *Un Chien Andalou* de Luis Buñuel, où une lame coupe l'œil du personnage. Ici, bien qu'il ne s'agisse pas d'une lame tranchante mais bien d'un doigt, l'effet désagréable et dégoûtant reste le même et est accentué par le bruit spongieux de l'œil enfoncé. Lorsque le consommateur reçoit sa nourriture, il mange et boit très rapidement, les bruits de bouche sont accélérés et exagérés. Une fois le repas terminé, les rôles s'inversent, le consommateur devient rigide, cet effet est en partie rendu par les sons, tandis que le distributeur humain s'échauffe avant de se lever pour partir et laisser sa place au prochain.



Food (1992) - « Lunch »

Dans *Lunch* la bande sonore témoigne des différences et des inégalités sociales entre les deux personnages, l'un pauvre, l'autre bourgeois. Le contraste est marquant entre les sons produits par le bourgeois, qui sont précis et nets, et ceux stridents et désordonnés de l'homme défavorisé. Le bourgeois souffle de la buée sur ses couverts avant de les essuyer avec sa serviette. Le pauvre saisit alors ses propres couverts pour faire de même, il crache dessus puis les frotte sur la manche de sa veste. Ne voyant pas arriver la serveuse et s'impatientant, le bourgeois commence à se nourrir de ce qu'il y a sur la table, l'autre l'imité mais ne parvient à récupérer que les restes. Tous les gestes du bourgeois sont contrôlés et correspondent aux normes de bienséance, tandis que le pauvre est maladroit (et ça s'entend !) et abandonne rapidement ses couverts pour manger avec ses mains. Après avoir mangé les fleurs, la vaisselle, le mobilier et leurs vêtements, les deux hommes finissent tout nus. Les sons décrivent les textures des choses mangées et les bruits de bouche sont exagérés. Le pauvre est continuellement en situation de désavantage vis-à-vis du bourgeois qui finira par le manger après lui avoir fait croire qu'il avait mangé ses couverts. Les couverts, jusqu'ici indice d'éducation et de respect des normes, deviennent un signe de manipulation, de destruction de l'humanité et d'injustice. La musique classique de fond, berçant l'ensemble de l'épisode, monte en crescendo pour marquer la fin de l'épisode et de la vie du pauvre.



Food (1992) - « Dinner »

Le dernier épisode de *Food* débute avec un homme, assis à une table, qui se sert en sauces et en accompagnements, qui sont enregistrés en gros plans (visuels et sonores) et donnent à voir et entendre des textures diverses. Les bruits sont de natures différentes, les

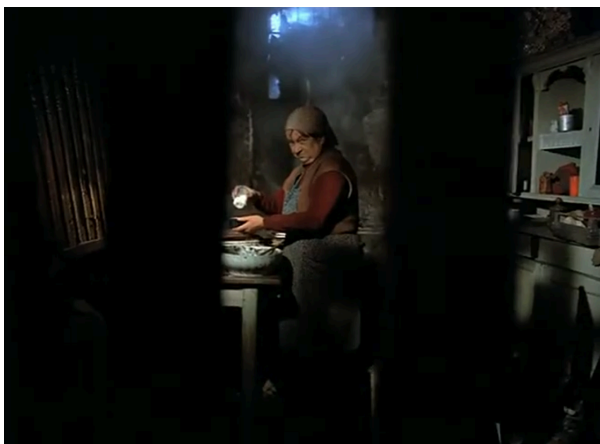
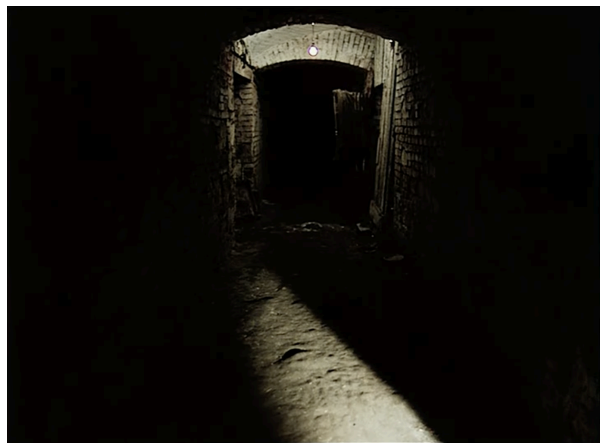
sauces et ingrédients produisent des bruits humides, visqueux et ronds tandis que des bruits métalliques, durs, ou de tintements de verre, traduisent la matérialité des récipients. Lorsque l'homme coupe dans sa main, servie comme plat, le bruit de couverts sert de transition (panoramique) vers une autre table, et ainsi de suite. Les organes humains proposés comme mets appartiennent aux personnages attablés. Un homme en vareuse de football « décortique » son pied enfermé dans une chaussure à crampons, une femme presse du citron sur ses seins, un homme s'apprête à découper ses parties génitales servies dans une assiette avant de les cacher à la caméra. Ce qui est particulier est que lorsque le spectateur pourrait s'attendre à percevoir le son des couverts dans la chair, le raclement/crissement des couverts sert de transition et empêche le son attendu. Ceci est vrai avant le dernier plan où sont exposées, dans une assiette, des parties génitales masculines, un « splotch » décrit le bruit des couverts rentrant dans la chair.

Finalement, malgré le titre du court-métrage, *Food*, rien n'inspire la faim du spectateur. C'est même plutôt l'inverse puisque Švankmajer fait le choix de créer des séquences où l'action de manger est donnée à voir comme violente, dégoûtante, injuste, et cannibale. La nourriture est un prétexte pour révéler le comportement autodestructeur et animal des humains ainsi que les inégalités sociales entre eux. Ils sont animés comme des objets similaires dans leurs mouvements et dans leurs pratiques à des machines. À ce titre, les sons sont tout autant responsables de cette interprétation que les images.

Matérialisation et extension des espaces

Les lieux, les espaces, et leurs contours, jouent un rôle à part entière dans la mise en scène des films Jan Švankmajer. Il intègre souvent des bruits extérieurs aux espaces filmés pour renvoyer à un espace hors-champ, qui continue d'exister malgré son invisibilité. Le son donne une matérialité, une vie, une histoire, une âme et une consistance aux espaces. Le son permet ce rappel des contours (ou des alentours) de l'espace filmé et offre une compréhension et une appréhension plus large de l'espace et de la situation. L'idée de Švankmajer est, entre autres, de créer et de décroquer l'espace en lui donnant une certaine profondeur, variant selon l'ouverture de l'espace. Par exemple, l'espace de *Lunacy* est plus ouvert que l'espace de *Down to the Cellar*, qui se déroule dans une cave, ou, plus radicalement encore, de *The Flat*, où un homme est enfermé dans une pièce d'appartement, scellée, dont il semble impossible de sortir, et sans contact avec l'extérieur. Dans l'épisode « Breakfast » du court-métrage *Food*, les deux hommes sont attablés dans une pièce. Les

plans se focalisent sur les deux personnages, et la bande sonore décrit une matérialité machinique de leurs mouvements. Bien que le spectateur n'ait jamais accès à l'extérieur de cette pièce (à l'exception du plan où le personnage sort par un long couloir où d'autres hommes font la file), des bruits ambiants provenant de la rue se manifestent : un accordéoniste joue un morceau, des passants discutent, des véhicules roulent... Dans ce cas-ci, les sons ouvrent l'espace à un monde extérieur à ce qui est rendu visible, c'est une « extension²⁸⁵ » de l'espace. De manière générale, les bruits ne sont pas entendus sans en voir la source, c'est-à-dire que les sons apparaissent lorsque la caméra passe sur l'objet produisant le bruit, sinon cet objet reste silencieux. Il y a tout de même des exceptions, en l'occurrence lorsqu'il s'agit de paysage sonore ou de sons territoires²⁸⁶ ou d'indice sonore. Au début de *Lunacy*, lorsque Jean sort de l'auberge, un aboiement de chien, insignifiant dans l'absolu, se fait entendre pour ajouter de la vie à l'espace global. Cela n'empêche que, dans certains cas, les bruitages réalistes exprimant un lieu ou un espace, puissent également accompagner l'intégration sensorielle et l'incarnation du spectateur dans le film.



Down to the Cellar (1983)

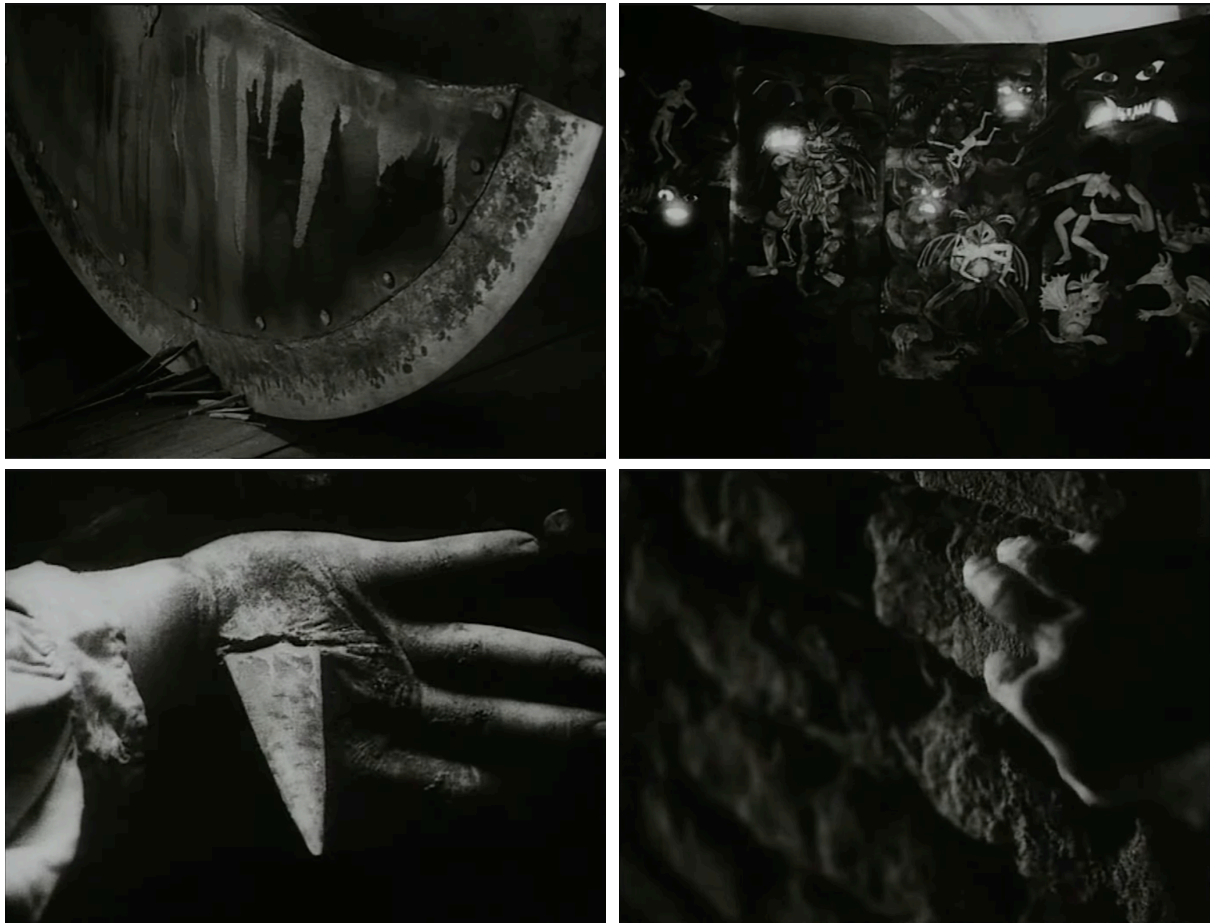
²⁸⁵ Michel Chion, *L'audio-vision*, op. cit., p. 269.

²⁸⁶ Bernard Guiraud, op. cit., p. 41.

Le film *Down to the Cellar* débute au pas d'une porte close sur une pièce dont s'échappent des sons d'aspirateur et des bruits de pas. Une fillette sort de l'appartement, le son dans le couloir est réverbérant. Dans les escaliers, elle rencontre d'abord un vieil homme qui lui fait un tour de magie en lui sortant un bonbon de l'oreille, le bruit de plastique frotté est pris en gros plan et désagréable. La fillette continue sa descente et passe à côté d'une dame qui lave la cage d'escalier. La réverbération et les bruits de gouttes rappellent les sons entendus, par la suite, dans l'espace de la cave. Au premier abord, le son de la cave, dans *Down to the Cellar* évoque un lieu humide, par les sons de gouttes, et vide, par la réverbération. Ces sons peuvent rappeler des odeurs, comme une odeur de moisi, et créer des sensations, telles que la peur, ou des réactions corporelles associées, comme une tension ou une crispation du corps réfractaire à descendre dans la cave. Une fois dans cette cave, le son dévoile, petit à petit, l'occupation des lieux, à la fillette et au spectateur, en même temps. Des chaussures sortent de leur trou, elles se battent et grognent comme des bêtes féroces pour le croissant laissé tomber par la fillette. En regardant à travers les lattes en bois d'un box dans la cave, la fillette observe la confection de biscuits en charbon par une dame. Des gros plans visuels et sonores sur la préparation de la pâte à biscuit permettent presque au spectateur de la toucher et de sentir, voire même de goûter à cette pâte à la sonorité visqueuse et écœurante. À plusieurs reprises dans le film, la caméra se positionne à la place du regard de la fillette, en caméra subjective. Ce moyen technique transforme le regard et le corps du personnage en celui du spectateur, les deux ne font plus qu'un, le spectateur intègre l'espace du film.

Le même procédé technique est appliqué, de manière encore plus radicale, dans le court-métrage *The Pendulum, the Pit and Hope* (1983) où la caméra prend le point de vue d'une victime enfermée dans des souterrains et menacée à mort par un pendule. Le point de vue de la caméra est subjectif, le spectateur a accès uniquement au regard de la victime. Cette omniprésence de point de vue en vient à fusionner le personnage du film, son corps et sa conscience, avec le spectateur. L'intégration du spectateur est complète, il vit les événements en même temps que le personnage et de la même façon. Il ressent la douleur de la lame traversant la main. L'angoisse de l'un est celle de l'autre. Plusieurs éléments collaborent pour rendre possible cette expérience tactile et d'incarnation du spectateur dans le film. Les deux facteurs principaux sont le son, et le point de vue couplé aux mouvements, de la caméra. Concernant la contribution du son, il n'y a pas de musique, pas de paroles, uniquement un travail des bruits. L'environnement sonore de ce court-métrage est menaçant : un espace

cloisonné et réverbérant ; le grincement et le « woosh » du pendule suspendu et balançant au dessus du corps du prisonnier ; le bruit du mécanisme en marche laissant descendre petit à petit le pendule ; le grondement du feu et le grincement des roulettes du mur démoniaque qui se referme sur lui... Tous ces bruits se manifestent comme espace sonore torturant à la fois le corps et l'esprit du personnage.



The Pendulum, the Pit and Hope (1983)

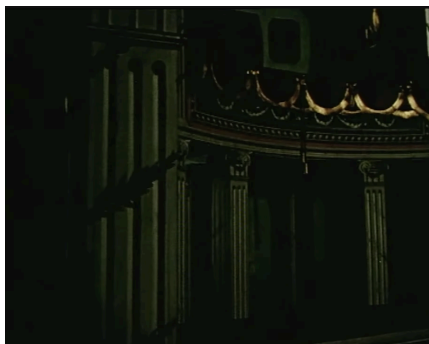
Le pendule descend au fur et à mesure, il menace le prisonnier et le condamne à une mort prochaine. Par conséquent, il constitue un danger pour le spectateur enfermé dans le corps du personnage du film. Les sens du spectateur s'activent davantage lorsqu'il est projeté dans un film présentant un environnement sonore (et visuel) menaçant et, encore plus, lorsque le spectateur incarne le personnage du film. Il est alors en état d'alerte constante, à l'affût d'un son parasite, d'une présence menaçante. Le souffle haletant du personnage devient le sien, notamment par mimétisme, la tension monte. Le spectateur est dans la peau du personnage, il est alors évident que, s'ils partagent un même corps et une même peau, ils partagent aussi les douleurs, les craintes, et les sens de manière générale. Ce que touche le

personnage est touché par le spectateur (ceci est rendu possible entre autres par des plans sur les mains) et ce qui touche le personnage touche également le spectateur (ex. la lame qui traverse la main du personnage).

La tactilité est à son comble avec la torture, sans pour autant qu'advienne de blessure physique dans l'instantanéité, l'idée d'une douleur imminente ou future a un pouvoir de projection dans la douleur. Les mains et les pieds jouent également un rôle clé dans cette expérience tactile. Ils sont appréhendés à la fois sous leur aspect visuel mais aussi par des indices sonores, par exemple, lorsque le personnage parvient à prendre la fuite par les souterrains. Ses pas sont timides, leur bruit sur la pierre résonne tout de même dans l'espace et pourrait trahir sa présence. Cette séquence est particulièrement angoissante, elle met le spectateur en alerte. Il n'y a pas de bruit dans les souterrains, seules les présences humaines retentissent dans les couloirs. Les bruits de pas du personnage, ainsi que ceux des bourreaux, menacent le plan de fuite, les sons sont donc perçus une fois de plus comme signe d'un danger. Finalement, il parvient à sortir et, pendant un instant, le spectateur peut enfin relâcher la tension. Pourtant, quelques secondes plus tard, cet espoir s'efface face à un bourreau prêt à ramener sa victime dans les profondeurs démoniaques au motif omniprésent de la mort.

La présence absente

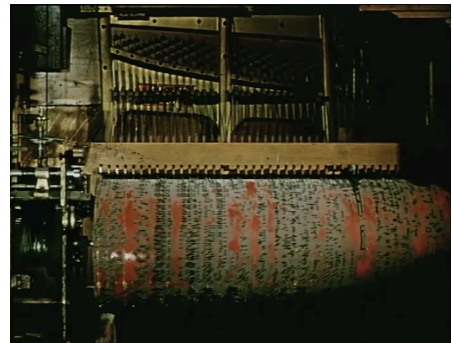
Le mélange d'animation *stop-motion* et de prise de vue réelle accentue le réalisme et, par conséquent, la possibilité d'incarnation du spectateur dans l'espace du film où l'espace-temps lui est familier. Certains films reposent uniquement sur l'animation d'objets, cela ne signifie pas pour autant qu'il n'y a pas de présence humaine, ou du moins vivante. Cette présence se manifeste à travers la charge émotionnelle de l'objet, par la trace, l'empreinte qu'il laisse, et, de surcroît, par les sons.



Don Juan (1969)

De fait, dans *Don Juan* (dont la bande sonore est la création originale de Zdeněk Liška), la caméra pousse la porte d'un théâtre et découvre l'espace dans lequel se font entendre des réverbérations de murmures. La présence d'êtres se traduit à la fois par ces murmures qui semblent presque surnaturels, et par la caméra à l'épaule. Par la prise de vue, le spectateur peut avoir l'impression d'être le corps et l'œil qui se déplace et qui observe l'espace. Il devient

presque un personnage à part entière du film, comme s'il avait pris la place de la caméra mais dont les déplacements sont forcés par quelque chose d'extérieur, comme une force surnaturelle, faisant petit à petit monter la tension et la peur de ce vers quoi il est poussé. Le corps du spectateur pourrait avoir une intuition de mouvement vers l'arrière, comme pour faire demi-tour, et de crispation dans cette ambiance de film d'horreur. La composition, signée Liška, est à la fois instrumentale, avec des percussions et des sons sourds de cuivre, et électro-acoustique avec des sons de murmures modifiés. La dissonance du son contribue largement à la création de tension chez le spectateur et à la sensation d'un lieu hanté. Cette séquence d' « introduction » du film embarque le spectateur dans les coulisses d'un théâtre. Tout d'un coup, la caméra effectue un panoramique très rapide vers la droite où un mécanisme grinçant se met en marche et déclenche la préparation de la scène de théâtre, la mise en place du décor, et un piano à cylindre (ou « piano bastringue »). Alors, sous cette impulsion mécanique et rythmique, les marionnettes accrochées au mur se mettent en mouvement et prennent place sur la scène. Ce lieu est hanté par une histoire, racontée par de vieux objets



Don Juan (1969)

rouillés, grinçants, et abîmés. Les sons renvoient les objets à leur nature et leur voix propre, ils correspondent à leur état et en transmettent la matérialité. Lorsque la « pièce de théâtre » commence, le spectateur se trouve dans les gradins, à la place du public de théâtre. La caméra, par ses choix de points de vue, fait des allers et retours entre l'intégration corporelle du spectateur dans le film (par la caméra à l'épaule, la caméra placée dans les gradins du théâtre, ou encore la caméra subjective qui immerge le spectateur dans le corps et la vision du personnage) et le renvoi du spectateur à sa place de spectateur externe au film. La bande sonore est composée à la fois de bruits, de paroles et de moments musicaux. La musique s'accorde avec l'ambiance, le rythme et la dimension narrative des scènes. Par exemple, dans la séquence de préparation de la scène théâtrale, la musique instrumentale est dissonante et dynamique. Puis, lorsque Don Felipe proclame son amour à Dona Maria, une mélodie romantique et douce accompagne ses paroles. Les instruments sont parfois utilisés seuls, comme le trémolo sur un violon qui est, par exemple, utilisé pour faire monter la tension et l'angoisse du spectateur, témoin de la présence de Don Juan, prêt à attaquer, avant que Don Felipe en prenne connaissance. L'usage des instruments est différent dans la scène où Don Juan enfonce sa lame dans le corps de Don Felipe, où le son d'un tambour accompagne cette action. Le son des mouvements et des contacts entre les matières est souvent différent de leur

nature réaliste, c'est un des points qui différencie le travail sonore de Liška par rapport à celui de Špalj. À titre d'exemple, les coups d'épées sont renvoyés, sur le plan sonore, par des tintements de cloche. La mort de Zdeněk Liška signe la fin d'une musique originale composée pour les films de Jan Švankmajer. Désormais, le cinéaste pioche dans les bibliothèques d'archives musicales en accès libre de droits. Le bruitage reste néanmoins la principale composante des bandes sonores et la musique est utilisée de manière originale, loin d'une simple création d'ambiance (comme c'est souvent le cas dans le cinéma contemporain de masse), comme indice d'incarnation dans *Insect*, dans une logique de *leitmotiv* pour *Otesánek*, ou comme représentation d'une histoire et d'une idéologie dans *Lunacy* ou dans *The Death of Stalinism in Bohemia*.



The Fall of the House of Usher (1980)

Dans la même idée de « présence absente²⁸⁷ » illustrée précédemment par le début de *Don Juan*, le court-métrage *The Fall of the House of Usher* expose une présence invisible, une âme, et une matérialité traduite par le son, la manipulation des matières et les mouvements de caméra. Le film est tourné en caméra à l'épaule qui explore des espaces et des matières, souvent en (très-)gros plans. La bande sonore est constituée de bruits, de musique, et d'un monologue narrant le poème *Magic Castle* écrit par Edgar Allan Poe. Au début du film, un bruit de pas est accompagné par l'apparition de traces de sabots. Plusieurs bruits marquent la matérialité explicitée par les images : des grincements de portes, le déchirement d'une tôle, le tintement de verres qui se cassent, le surgissement d'un amas de boue hors d'une flaque d'eau... Parfois, les sons répondent au monologue, par exemple lorsque le narrateur, en voix off, explique que lors de son séjour chez les Usher, Roderick jouait parfois de la guitare pour passer le temps. À ce moment, un son de guitare apparaît sur la bande-son en arrière-plan du monologue. Ce film marque un passage, dans la filmographie

²⁸⁷ Anna Powell, *op. cit.*

de Švankmajer, vers une intégration volontaire et consciente d'une forme de tactilité²⁸⁸. Le cinéaste rapporte cette tactilité à une séquence d'animation d'argile où la matière garde la trace d'empreintes et de manipulation. Cette séquence est accompagnée par le monologue et une musique, mais le bruit spécifique de l'argile n'apparaît pas dans la bande sonore. Ici, Švankmajer propose donc un toucher uniquement lié aux images de la séquence. L'argile est très présente dans ses films et est particulièrement apte à renvoyer une tactilité au spectateur car c'est une matière modulable et sculptée par une main et par un toucher qui laisse des traces de vie. Chaque toucher est singulier. Dans *The Fall of the House of Usher*, l'argile retranscrit l'état mental et physique de Roderick à travers la décharge d'émotions laissée par les empreintes digitales. Par ailleurs, lorsque le « surnaturel » se manifeste, le rythme de la bande sonore s'accélère et le ton du narrateur off change pour rendre les émotions telles qu'elles ont été vécues dans le moment de l'histoire racontée. Le son crée une dimension dramatique, le tonnerre gronde, la fenêtre s'ouvre sous le coup du vent, un arbre s'effrite, des racines se battent, la terre s'ouvre pour écrire le nom « Madeleine » (la sœur de Roderick, enterrée vivante), la musique monte dans les aigus et est dissonante. Ce court-métrage, par ses mouvements de caméra, ses gros-plans, et son jeu de présence absente, intègre le spectateur dans la peau d'une présence fantomatique dans un souvenir raconté. Le spectateur vit le moment en même temps que le narrateur donne accès à sa mémoire.

Les yeux ont des oreilles



A Quiet Week in the House (1969)

²⁸⁸ Jan Švankmajer, *Touching and Imagining*, op. cit., p. 169.

Švankmajer joue avec le silence dans plusieurs séquences du court-métrage *A Quiet Week in the House* (1969) où, de la même façon que le miroir dans *De l'autre côté du miroir* (1871) de Lewis Carroll, la porte sert de séparation entre deux « mondes » : l'un étant réaliste, humain et enregistré de façon documentaire, l'autre présenté sous forme de saynètes d'objets qui s'animent. Le lien entre les deux mondes est le corps et l'esprit du personnage, à la fois l'habitant d'un monde et le créateur de l'autre, qui lui est pourtant inaccessible au toucher direct, ou à l'ouïe. Le court-métrage est construit sur une structure répétitive où l'homme, qui se réfugie une semaine dans la maison, réitère la même routine d'un jour à l'autre : son réveil sonne, il se lève, allume la lumière, fore un trou dans une porte puis regarde à travers. Une rupture dans la bande sonore advient une fois que l'homme est en position de voyeurisme, un silence presque surnaturel s'installe. Les séquences en prise de vue réelle (en caméra à l'épaule) sont bruitées mais, dès que l'homme regarde par un trou dans la porte, les séquences animées, qui se déroulent devant ses yeux, sont silencieuses. À cet égard, Michel Chion parle de fabrication d'un « son en creux²⁸⁹ » par le visuel. C'est-à-dire que l'image crée un son inexistant, ce phénomène est dit « athorybe²⁹⁰ ». Le cinéaste joue sur les attentes et l'imagination du spectateur, la matérialité visuelle semble appeler le son. Au même titre qu'il est possible d'imaginer des images en entendant un son, une technique habituelle au cinéma pour suggérer des images, le spectateur peut s'imaginer un son à partir d'images. Par les images, seules, il vit une expérience sensorielle où la vision enclenche d'autres mécanismes sensoriels, dont l'audition. Le spectateur voit par l'œil du personnage, un regard subjectif flou qui dédouble les images, et la vision d'un rêveur. Dans le cadre d'une analyse de *Mulholland Drive* de David Lynch, Daniel Deshays s'interroge : « Comment rendre compte d'un sonore de l'intériorité ? Comment le sonore, agent de la sensation, pourrait-il lui-même représenter la sensation²⁹¹ ? » Le monde animé derrière la porte de *A Quiet Week in the House* est composé d'objets communs et familiers au spectateur, il en connaît la nature physique et sonore. Les séquences privent les objets de leur matérialité sonore, donc de leur singularité. Pourtant, l'intuition, le savoir, et l'imagination du spectateur permettent à cette matérialité de résonner en lui. Le silence fonctionne comme pont entre l'agitation visuelle des images et l'intériorité sonore de l'être spectateur dont le bruit des pensées est libéré. Le son se développe à l'intérieur du spectateur, par le seul indice de l'image (donc par les objets en mouvement). Les objets ont bien entendu le rôle principal

²⁸⁹ Michel Chion, *L'audio-vision*, op. cit., p. 267.

²⁹⁰ Michel Chion, *L'audio-vision*, op. cit., p. 206.

²⁹¹ Daniel Deshays, op. cit., p. 82.

dans cette imagination sonore, chaque séquence présente des matières organiques : une langue qui se fait hacher et se transforme en papier, de l'argile qui détruit un vieux jouet, des plumes d'oiseaux qui permettent à une chaise de s'envoler, des fleurs séchées qui prennent feu...

Conclusion

L'analyse réalisée dans ce chapitre est l'aboutissement de plusieurs points théoriques étudiés dans les chapitres précédents. Elle met en avant des séquences phares permettant d'appréhender le cinéma de Jan Švankmajer comme expérience tactile et incarnée, principalement sous l'angle sonore. Les différentes analyses permettent de diriger l'attention vers des éléments qui serviront, dans la conclusion finale, d'arguments de réponse à la problématique initiale soulevée par ce mémoire.

CONCLUSION

Ce mémoire présente Jan Švankmajer comme sculpteur d'expériences tactiles au cinéma et répond à l'interrogation quant au rôle du son dans la médiation et la création de cette expérience tactile. L'ensemble de ce travail crée des connexions entre les sens et dévoile une relation entre le toucher et les deux composants de l'art audiovisuel, la vue et l'audition. Ce rapport entre le toucher, la vue et l'audition est principalement le résultat d'une mémoire tactile, nécessaire à l'expérience tactile au cinéma. Les images et les sons renvoient, chacun à leur façon, à des textures, des caractéristiques matérielles, des formes... Un lien particulier unit le toucher et le son car l'action de toucher se traduit en un contact entre deux matières, et ce contact produit des sons : sans toucher, pas de son. Ce mémoire donne une place au son dans l'expérience cinématographique pour contrer la dominance des images dans l'analyse de film, en général, et dans l'étude de la filmographie de Jan Švankmajer, en particulier. La vue est, néanmoins, indissociable du son dans l'analyse d'un objet *audiovisuel*, il est donc nécessaire d'en faire mention et de faire le lien entre ces deux composantes.

Plusieurs éléments et approches permettent d'affirmer qu'une expérience tactile au cinéma, et particulièrement vis-à-vis de l'œuvre de Jan Švankmajer, est possible. D'un point de vue sonore et physiologique, d'abord, il faut souligner la perception vibrotactile des sons permettant aux stimuli sonores d'être reçus par l'oreille et d'être interprétés par le corps. Les films de Švankmajer ont pour point commun un travail à partir de sons bruts et, la plupart du temps, réalistes et matérialisants, ainsi qu'une esthétique bruitiste. Le concept d' « indice sonore matérialisant²⁹² », proposé par Michel Chion, résume bien les bandes sonores et la volonté de Jan Švankmajer de donner une consistance, une texture et, dans le prolongement, une vie et une âme aux objets animés ainsi qu'aux espaces mis en scène. Ils donnent des informations quant aux caractéristiques matérielles et au statut d'une matière : si elle est humide/sèche, chaude/froide, creuse/vide, molle/dure, liquide, ou encore en plastique/terre/verre/métal... Les gros-plans sonores (et visuels) donnent à entendre la *voix* (Don Ihde, chapitre III) des objets en détail, et créent une proximité, parfois inouïe, entre le spectateur et l'objet.

Le toucher, dans le cadre d'une expérience cinématographique, se traduit également par des réactions physiques (chair de poule, mouvement de recul du corps, réflexe vomitif,

²⁹² Michel Chion, *L'audio-vision*, *op. cit.*

tension des muscles...) provoquées par le film sur le spectateur. Cet aspect est largement étudié, sous une approche phénoménologique, par Jennifer Barker dans le second chapitre de ce travail. Toucher et être touché par le cinéma peut également être compris sous un angle émotionnel. *Être touché* par un film revient à s'ouvrir à celui-ci, se laisser porter, et accepter qu'il fasse écho à quelque chose de personnel au spectateur. Le film décharge son lot d'empreintes (posées par les différents intervenants à la réalisation du film) et sa charge émotionnelle sur le spectateur. Dans sa théorie sur l'art tactile (*Touching and Imagining*, 2014), Švankmajer explique que lorsque quelqu'un touche un objet, il décharge ses émotions sur cet objet et que l'inverse est également possible puisque l'objet (qui a été touché auparavant et qui porte une trace de ce toucher et des émotions) peut renvoyer ces émotions et ce toucher à celui qui en fait l'expérience dans le présent. Cette théorie du toucher peut aussi être appliquée au film car *être touché* par un film, se dit d'une expérience cinématographique qui bouleverse et touche émotionnellement le spectateur. Le spectateur peut être touché par un film autant qu'il peut toucher un film par sa perception propre, c'est-à-dire en lui attribuant un toucher particulier (à distance) qui est le produit de la subjectivité et de l'expérience personnelle vécue par le spectateur du film. Le spectateur peut projeter ses propres craintes, ses désirs, ses souvenirs, ou encore sa propre vie dans le film. La subjectivité est donc au cœur de la relation de touchant-touché, telle que développée dans le troisième chapitre, à partir des écrits de Vivian Sobchack, sous le terme de « réciprocité » (prenant déjà son origine dans les travaux de Maurice Merleau-Ponty). La façon dont un spectateur touche et est touché par un film tient en partie à lui, à son expérience, son contexte de réception, ou même à son état d'âme au moment du visionnage du film. Il s'agit d'une expérience spontanée, qui ne se prévoit pas ni ne se décide. Cette expérience peut prendre racine dans une image, un son, une situation, un espace, un décor, un mot...

L'esthétique des films et les choix techniques sont également à l'œuvre dans la création de tactilité. La technique traditionnelle d'animation en volume (ou *stop-motion*) et le travail de sons acoustiques enregistrés sur le plateau ou en studio avec des *Foley artists*, sont des procédés techniques considérés par Švankmajer comme authentiques. Ils donnent un effet de réalisme aux films et décrivent une matérialité, une voix, et une personnalité propre à chaque objet mis en scène. En outre, en caméra subjective, le corps du spectateur est intégré au sein du film en prenant la place du corps de la caméra. Ce point de vue permet au spectateur de vivre une expérience sensorielle incarnée dans le film et de toucher son contenu. D'autre part, l'identification à un corps semblable (personnage humain, organes, ou chair) peut, dans certaines situations, provoquer un transfert d'expérience tactile d'un corps à

l'autre, du personnage au spectateur, d'un côté et de l'autre de l'écran. À ce titre, les organes les plus tactiles, d'un point de vue à la fois visuel et sonore, et auxquels le spectateur s'identifie le plus, sont la langue, les mains, les pieds, la chair et la peau car ils sont les organes du toucher les plus directs et les plus souvent stimulés.

De plus, le contexte politique et culturel de production des films est étroitement lié à la tactilité et l'incarnation du spectateur dans les films. Švankmajer souhaite réhabiliter les sens dans l'expérience du spectateur comme outils d'émancipation vis-à-vis des normes et préjugés, et comme base de l'apprentissage des phénomènes dans l'idée de développer leur esprit critique et dénoncer la propagande et l'idéologie dictatoriale du communisme. Pour ce faire, les films sont travaillés de manière à ce que le spectateur puisse injecter des éléments personnels dans le film, donc qu'il incarne d'une certaine façon l'espace du film. De cette manière, le spectateur « a la main » sur le film, il en donne sa propre interprétation et en fait une expérience personnelle.

L'imagination, la mémoire et l'ouverture à un monde aux possibilités infinies sont des facteurs clés permettant l'expérience tactile des films de Jan Švankmajer et l'incarnation sensorielle du spectateur. L'expérience du monde vécue par le spectateur le prépare à recevoir sensoriellement les films de Švankmajer mais aussi de les toucher en y projetant ses propres idées, souvenirs, expériences, en faisant des analogies (souvent inconscientes) entre ce qu'il voit et entend, et ce qu'il a vécu, sa mémoire.

Les sons des films analysés se regroupent autour de deux dimensions principales : le plaisir (érotisme, sexualité, désirs, obsessions) et le traumatisme (dégoût, peur, violence). Ces deux aspects, opposés a priori, sont tous deux des extrêmes qui prennent racines dans la subjectivité et l'expérience personnelle de Jan Švankmajer. La nourriture est, par conséquent, traitée comme un motif de dégoût parce qu'elle fait partie des traumatismes d'enfance du réalisateur (voir chapitre I). Il traduit donc son expérience de la nourriture à travers des mises en scènes de goinfrerie, de jeu avec la nourriture, d'animation de viande et autres aliments, etc. La relation des personnages à la nourriture est presque boulimique, voire érotique, à certains moments, ou relève d'une forme de violence, comme dans la scène où un croissant se couvre de clous pour éviter d'être touché par Alice (*Alice*, 1988). Les sons créent, ou renforcent, le dégoût communiqué au spectateur par des bruits de bouches pris en gros-plans sonores ou des bruits des textures des aliments. En s'inspirant de l'idée de Pierre Schaeffer de catégoriser les sons sous forme de typologie, il faut remarquer plusieurs types de sons particulièrement tactiles.

Comme cité ci-dessus, le registre des bruits de bouche est présent dans une majorité des films de Švankmajer, ils renvoient à un toucher et à une forme de dégoût. Les plus communs sont des bruits de mastication, de déglutition, de léchage, de succion, dont l'aspect sonore est souvent humide et visqueux. Outre ce registre, qui prend énormément de place au sein des films de Švankmajer, il faut également souligner d'autres registres : le registre organique, le registre du silence, le registre des frottements, ou encore le registre des sons violents ou agressifs. Les bruits organiques (tels que l'eau, l'argile, le feu, les organes...) forment un second registre de sons tactiles car ils relèvent du commun dans l'expérience du spectateur. Ces sons font partie de la vie quotidienne et sont à l'origine de l'existence humaine et de son expérience du monde. Ces sons, tout comme ceux du registre violent, peuvent relever l'état psychique ou physique du personnage.

Ce que propose Jan Švankmajer est une expérience tactile par le son qui se manifeste, de façon marquante, en relation avec des situations extrêmes interpellant le spectateur et provoquant des réactions corporelles. La tactilité sonore s'inscrit dans un contexte de danger, de souffrance, de dégoût, ou, à l'opposé, en lien avec un plaisir intense, l'érotisme, ou la sexualité. Ces circonstances engendrent des réactions primitives, presque incontrôlables, et souvent inconscientes. Le spectateur se trouve en posture d'alerte favorable à accueillir des sensations telles qu'elles se manifestent à lui et d'appréhender les films sous leur dimension d'expression d'une subjectivité. À travers ses films, Švankmajer offre un apprentissage, un enseignement de soi par sa sensibilité, sensorialité, et subjectivité face à des situations qui invoquent particulièrement les sens et la mémoire du spectateur. Appréhender ses films revient à apprendre à s'ouvrir à un monde sensoriel et accueillir sa subjectivité comme moyen d'interprétation et de signification. Il accentue les sons et transforme des détails en éléments sonores essentiels dans la création d'expériences sensorielles et dans l'intégration du spectateur. Les films fonctionnent par enchaînement et accumulation de sensations qui conditionnent l'humeur et les attentes du spectateur vis-à-vis du dispositif sonore, visuel et tactile à l'œuvre dans l'ensemble de la filmographie de Švankmajer. La répétition de ce dispositif et de motifs enseigne un « regard », où l'attention se porte moins sur la signification du récit que sur le monde sensoriel et perceptif, et ses possibilités dans une expérience cinématographique qui laisse la place au spectateur. Celui-ci est invité à s'émanciper d'un récit tout tracé dictant ses émotions et ses sensations et dont la signification est prémâchée. En revanche, le cinéaste construit un cinéma plutôt abstrait et étrange, libérant une multitude d'interprétations singulières et personnelles. Il réapprend à son spectateur à

percevoir et sentir par son corps tout entier et en fait un spectateur actif entretenant une relation d'influences réciproques avec le film.

Ce mémoire montre le rôle du son, principalement les bruits, comme créateur d'une matérialité, médiateur et stimulant d'une expérience tactile, sensorielle et incarnée du spectateur dans le cinéma de Jan Švankmajer. Cette étude pourrait être prolongée par une analyse de bandes sonores composées par Ivo Špalj, d'une part, pour les films de Švankmajer et, d'autre part, pour d'autres réalisateurs, dans l'optique de comparer l'esthétique et déterminer si la tactilité sonore relève de la signature artistique et sonore de Švankmajer ou de Špalj. Une autre possibilité d'ouverture de l'étude pourrait être d'analyser la musique dans les films de Švankmajer, un objet sonore peu, voire pas, abordé dans ce mémoire, pour comprendre son usage, son rôle, ses effets... dans la création de signification et l'interprétation des films.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I : JAN ŠVANKMAJER.....	7
1. Parcours professionnel : du théâtre au cinéma.....	7
2. Une diversité des pratiques.....	11
3. La censure du cinéma en Tchécoslovaquie.....	14
4. Du cinéma au tactilisme.....	20
5. Vers un cinéma tactile.....	24
CHAPITRE II : L'ÉVOLUTION DU SON DANS LE CINÉMA DE JAN ŠVANKMAJER.....	29
1. Zdeněk Liška.....	31
1.1. Un génie virtuose et éclectique qui fait la sourde oreille.....	32
1.2. Jan Švankmajer et Zdeněk Liška : une rencontre décisive.....	33
1.3. Hommages posthumes.....	34
1.4. L'intégration de sons électroacoustiques.....	35
2. Ivo Špalj.....	40
2.1. Les <i>Foley sound effects</i>	41
2.2. Authenticité et artisanat.....	42
2.3. Contexte de production et moyens techniques : vers une esthétique bruitiste.....	44
CHAPITRE III : PHÉNOMÈNE D'ASSOCIATION DES SENS.....	50
1. La question des sens.....	51
2. La phénoménologie.....	54
2.1. La phénoménologie au cinéma.....	55
2.1.1. Analyses de la tactilité (visuelle) dans le cinéma de Jan Švankmajer.....	60
2.2. La phénoménologie du son.....	64
2.2.1. La phénoménologie sonore au cinéma.....	66
3. Mémoire et imagination, auditive et tactile.....	67
CHAPITRE IV : UN SON TACTILE ET UNE EXPÉRIENCE INCARNÉE DANS LE CINÉMA DE JAN ŠVANKMAJER.....	70
Surréalisme.....	70
Entre rêve et réalité.....	72

Entre réalité du tournage et réalité du film.....	74
Authenticité.....	76
Sons électroniques et rapport sensible à la machine dans <i>Conspirators of Pleasure</i> ..	78
Objets.....	79
Dégradation.....	81
Nourriture.....	82
Matérialisation et extension des espaces.....	88
La présence absente.....	92
Les yeux ont des oreilles.....	95
Conclusion.....	97
CONCLUSION.....	98

BIBLIOGRAPHIE

LIVRES

Adam Whybray, *The Art of Czech Animation : A History of Political Dissent and Allegory*, Bloomsbury, 2020.

Bernard Guiraud, *Le Son au cinéma et dans l'audiovisuel*, France, Baie des Anges, 2016.

Bertrand Schmitt, Frantílek Dryje, Jan Švankmajer (contrib.), *Jan Švankmajer: Dimensions of Dialogue / Between Film and Fine Art*, Prague, Arbor Vitae, 2012.

Charles Jodoin-Keaton, *Le Cinéma de Jan Švankmajer : Un surréalisme animé*, Pertuis, Rouge Profond, coll. « Raccords », 2011.

Don Ihde, *Listening and Voice: Phenomenologies of Sound*, New York, State University of New York Press, 2nd éd., 2007.

Eva Švankmajerová, Jan Švankmajer, *EVAŠVANKMAJERJAN : Animus Anima Animation, Between Film and Free Expression*, Prague, Arbor Vitae, Slovart Publishing, 1998.

Jan Švankmajer, *Touching and Imagining : An Introduction to Tactile Art*, Londres, I. B. Tauris, 2014.

Jean Piaget, *La Représentation du monde chez l'enfant*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Quadrige », 2013.

Jennifer Marilynn Barker, *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*, Berkeley, University of California Press, 2009.

Laura U. Marks, *The Skin of the Film : Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*, États-Unis, Duke University Press, 2000.

Laurence Hansen-Løve (sous la dir.), *La Philosophie de A à Z*, Paris, éd. Hatier, 2020.

Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris, éd. Gallimard, 1945.

Maurice Merleau-Ponty, (Claude Lefort), *Le Visible et l'invisible* [posthume], Paris, éd. Gallimard, coll. « Bibliothèque des Idées », 1964.

Michel Chion, *La Musique électroacoustique*, France, Presses Universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 1982.

Michel Chion, *L'Audio-vision : Son et image au cinéma*, France, Armand Colin, 5e éd., 2021.

Michel Chion, *Le son : Ouïr, écouter, observer* (1998), Armand Colin, 3e éd., 2018.

Pavel Bělina, Petr Čornej, Jiří Pokorný, Miroslav Pravda (trad.), Marie-Jeannine Salé (trad.),

Histoire des Pays tchèques, France, Éditions du Seuil, 1995.

Peter Hames, *Dark Alchemy : The Cinema of Jan Švankmajer*, New York, Columbia University Press, 2008.

Pierre Schaeffer, *La Musique concrète*, Paris, Presses Universitaires de France, 2020.

Salvador Dalí, *The Secret Life of Salvador Dalí*, New York, Dial Press, 1942.

Vivian Sobchack, *Carnal Thoughts : Embodiment and Moving Image Culture*, États-Unis, University of California Press, 2004.

ARTICLES

Anna Powell, « The Gothic Sensorium: Affect in Jan Švankmajer's Poe Films », dans *Gothic Film: An Edinburgh Companion*, Chapitre 9, éd. Edinburgh University Press, 2020.

Anne-Claire Veluire, « Scènes musicales underground et alternatives en Tchécoslovaquie 1970-1980 », dans *Cahiers du CEFRES*, Vol. 32, , pp. 269-302.

Claude Bailblé, « Laissons vibrer les sons », dans *La Revue Documentaires*, Vol. 21, n°1, 2007.

Asifa Majid, Elisabeth Norcliffe, « The Lexical Typology of Sensory Perception », dans *Annual Review of Linguistics*, Vol. 12, 2026.

Cathryn Vasseleu, « Tactile Animation: Haptic Devices and the Švankmajer Touch », dans *The Senses & Society*, Vol. 4, n°2, 2009.

Daniel Deshays, « Les territoires du sonore : Séminaire de Lussas 2006 », dans *La Revue Documentaires*, 2007, Vol. 21, n°1.

Dick Tomasovic, « Jan Švankmajer », dans *La Septième Obsession*, Stop Motion, n°49.

F. Joseph Smith, E. Bär, « Vers une phénoménologie du son », dans *Revue de Métaphysique et de Morale*, n°3, 1968.

Gaël Tissot, « La musique électroacoustique au GRM : un art plastique ? », dans *Filigrane*, n°16, 2013.

Jack Doyle, « Subtlety of Sound: A Study of Foley Art », dans *Senior Honors Projects*, University of Rhode Island, 2013.

Jan Švankmajer, « Le restaurateur : expérience collective d'interprétation tactile », dans *Surréalisme*, éd. Savelli, n°1, avril 1977.

James Edward Frost (éd. par Amy Ratelle), « Jan Švankmajer : Film as Puppet Theatre », dans *Animation Studies*, Vol. 11, 2016.

- Jarka M. Burian, « Laterna Magika as a Synthesis of Theatre and Film : Its Evolution and Problematics », dans *Theatre History Studies*, Vol. 17, n°33, 1997.
- Jonáš Kucharský, « Zdeněk Liška: Boundaries of Cinematic Music and Sound Design », dans *Filmový přehled*, Tchéquie, 2022.
- Kristoffer Noheden, « The imagination of touch: surrealist tactility in the films of Jan Švankmajer », dans *Journal of Aesthetics & Culture*, Vol. 5, n°1, 2013.
- Lorella Abenavoli, « Le son tactile ou la sensorialité excentrique dans les performances solos de Magali Babin », dans *Circuit*, Vol. 23, n°1, 2013.
- Maël Péneau, « De l'analogique au numérique. Pratiques de création et discours sur l'authenticité dans les *home studio* techno », dans *Revue musicale OICRM*, Vol. 12, n°1, 2025.
- Makis Solomos, « Éditorial : Musique et bruit », dans *Filigrane*, Vol. 7, 2008.
- Mallory Feldman, Eliza Bliss-Moreau, Kristen Lindquist, « The neurobiology of interoception and affect », dans *Cell Press*, Vol. 28, n°7, 2024.
- Maria Elena Minuto, « “Un mare solido sicuro astratto freddo di carta lucida”. L'écriture tactile dans la poétique de l'avant-garde futuriste, 1920-1939 » [Conférence], dans *Goûter, toucher, sentir : les autres sens de la critique d'art (1747-1939)*, Bruxelles, 2021.
- Marie-Claire Willeumier, « Le nouveau cinéma tchécoslovaque », dans *Esprit*, Nouvelle série, Vol. 2, n°378, février 1969.
- Martine Huvenne, « Introduction to a phenomenological approach to sound and listening », dans *Sound and Listening*, Vol. 38, n°1, 2020.
- Petr Bilík, « Film Production is Entirely Non-Standard. An Interview with Jaromír Kallista », dans *Illuminace*, Prague, Vol. 29, n°4, 2017.
- Richard Kearney, « Philosophies of Touch: from Aristotle to Phenomenology », dans *Research in Phenomenology*, Vol. 50, n°3, 2020, pp. 300-316.
- Robert Frank (dir.), « Chronologie de l'histoire tchèque au XXe siècle », dans *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, n°59, 2000.

SITES INTERNET

ANALOGON I – 1969/I, sur Analogon [site internet], URL : <https://analogon.cz/analogon-1-1969-i>, consulté en ligne le 20 avril 2026.

« bruit - Définitions, synonymes, prononciation, exemples » [en ligne], sur *Le Robert*, URL : <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/bruit>, consulté le 14 mai 2026.

« bruit | Dictionnaire de l'Académie française | 9e édition » [en ligne], sur le *Dictionnaire de l'Académie française*, 9ème édition, URL : <https://www.dictionnaire-academie.fr/article/A9B2330>, consulté le 14 mai 2026.

Czech Film Commission, « Athanor » [Site internet], URL: <https://www.filmcommission.cz/en/director/athanor/>, consulté en ligne le 10 janvier 2026.

Cinemology 101, « The Music of Zdeněk Liška: In Film and on Disc », sur *YouTube*, 2019, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=6BEw6TRPdJg>.

« Définitions : bruit - Dictionnaire de français » [en ligne], dans *Larousse*, URL : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/bruit/11476>, consulté le 14 mai 2026.

Finders Keepers Records, « About » [en ligne], sur le site *Finders Keepers Records*, <https://www.finderskeepersrecords.com/about/>, consulté le 24 novembre 2025.

« Ivo Spalj », sur *IMDb*, URL : <https://www.imdb.com/fr/name/nm0816732/>, consulté le 18 décembre 2025.

« Ivo Spalj - Awards », sur *IMDb*, https://www.imdb.com/fr/name/nm0816732/awards/?ref_=nm_awd, consulté le 27 décembre 2025.

International Film Festival Rotterdam, « Jan Švankmajer - IFFR Big Talk #1 », sur *YouTube*, 2018, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=gCrgMRTaTKk>.

Jan Švankmajer, « Meat » [vidéo], sur *YouTube*, mis en ligne le 8 juin 2016, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=dnmaKXCt7us&t=7s>.

Jan Švankmajer, « On Objects » [vidéo], sur *YouTube*, publié en ligne le 10 avril 2016, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=bmWMYqWJhFo>.

Jan Švankmajer, *Sound* [vidéo], sur la plateforme *YouTube*, 23 juin 2026, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=MsZYYjNnmfY&t=2s>, consulté le 25 novembre 2025.

Miloš Hroch, « ‘He should be known as a film music revolutionary’: revitalising the legacy of Czech composer Zdeněk Liška » dans *The Guardian*, 17 septembre 2025, <https://www.theguardian.com/music/2025/sep/17/film-music-revolutionary-czech-composer-zdenek-Liška>, consulté le 14 novembre 2025.

Stopmotia, « Stopmotia Interviews : Jan Švankmajer », sur *YouTube*, mis en ligne en 2019, URL : https://www.youtube.com/watch?v=jk-h_47fEGc.

The School of Sound, *Ivo Špalj and the sound of Jan Švankmajer* [documentaire], sur *Vimeo*, mis en ligne en 2022, URL : <http://vimeo.com/762303569/b78bdc8d22?fl=pl&fe=vl>.

Václav Richter, « Jan Švankmajer, artiste intime qui touche à l'universel », sur *Radio Prague International*, 2013, URL : <https://francais.radio.cz/jan-svankmajer-artiste-intime-qui-touche-a-luniversel-8543956> (consulté le 10 mai).

viDOC (chaîne), Doc Story (prod.), « Le printemps de Prague - Quand le monde bascule », sur *YouTube*, 2021, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=YSnGm9lrNow&t=156s>, mis en ligne le 11 janvier 2022, consulté le 9 octobre 2025.

« 50 Maîtres de la Musique de Film : Zdenek Liška (1922-1983) », Underscores, publié le 01/01/2021, <https://www.underscores.fr/portraits/2021/01/zdenek-Liška-1922-1983/>, consulté le 17 novembre 2025.

FILMOGRAPHIE

Documentaires :

Adam Ol'ha, Jan Danhel, *Athamor: The Alchemical Furnace*, Athamor, 2020.

Pavel Klusák, *Music by Zdeněk Liška* [documentaire], 2017.

Adéla Špaljová, *Engi - Sound Designer Ivo Špalj* [documentaire], Tchéquie, 2023.

Filmographie de Jan Švankmajer (dans l'ordre chronologique de réalisation) :

The Last Trick of Mr. Schwarzewald and Mr. Edgar, 1964.

J. S. Bach: Fantasy in G minor, 1965.

A Game with Stones, 1965.

Punch and Judy, 1966.

Et Cetera, 1966.

Man and Technology, 1967.

Historia Naturae, Suita, 1967.

The Garden, 1968.

The Flat, 1968.

Picnic with Weissmann, 1968.

A Quiet Week in the House, 1969.

The Ossuary, 1970.

Don Juan, 1970.

Jabberwocky, 1971.

Leonardo's Diary, 1972.

The Castle of Otranto, 1973-1979.

The Fall of the House of Usher, 1980.

Dimensions of Dialogue, 1982.

Down to the Cellar, 1982.

The Pendulum, the Pit and Hope, 1983.

Alice, 1988.

Virile Games, 1988.

Another Kind of Love, 1988.

Meat Love, 1989.

Darkness-Light-Darkness, 1989.

Flora, 1989.

The Death of Stanilism in Bohemia, 1990.

Food, 1992.

Faust, 1994.

Conspirators of Pleasure, 1996.

Otesánek, 2000.

Lunacy, 2005.

Surviving Life (Theory and Practice), 2010.

Insect, 2018.

Kunstkamera, 2022.