

Manipülasyon: Jan Švankmajer'in Animasyon Tekniği ve Medeniyet Üzerine Eleştirisi

Manipulation: Jan Švankmajer's Animation Technique and Criticism on Civilization

Haruka KAWAKAMI*

İngilizce'den Çeviren: Dr. Öğr. Üyesi Koray SEVİNDİ

DOI: <https://doi.org/10.14456/jucr.2014.8>

Öz

“Manipülasyon”, ilham veren Çek sürrealist sinemacı Jan Švankmajer'in filmlerinde yer alan önemli bir kavramdır. İnsanları her türlü kısıtlamadan kurtarmayı hedefleyen sürrealist sanatçı, onların her türlü toplumsal manipülasyona direnmesi gerektiğini ısrarla vurgular. Manipülasyonu ısrarla teşhir etmesi, gizleme geleneğine karşı bir protesto olarak görülebilir. Bununla birlikte, manipülasyon fikri onun filmlerinde daha belirsiz anlamlara sahiptir. Aynı teknikleri insanlara kimliklerini bozmak için uygularken, stop motion animasyon gibi özenli manipülasyonlarla cansız objelere hayat verir. Sonuç olarak, hem insanlar hem de objeler kukla olarak temsil edilir: insanlar yarı-objeler olarak ve objeler yarı-otonom şeyler olarak. Bu hibrit kuklalar, özgürlük ve kısıtlılık arasındaki gerilimde daima insanın çelişkili doğasını ortaya koyar.

Anahtar Kelimeler: Çek-Slovak Sürrealizmi, Manipülasyon, Kuklalar, Stop Motion Animasyon, Sürrealist Film, Jan Švankmajer, Animasyon

Abstract

“Manipulation” is an important concept in the films of Jan Švankmajer, an influential Czech surrealist filmmaker. As a surrealist artist who aims for the liberation of humans from any kind of restraint, he insists that people should resist all kinds of societal manipulations. His insistent exposure of manipulation can be seen as a protest against its concealment as a convention. However, the idea of manipulation has more ambiguous meanings in his films. Švankmajer brings inorganic objects to life through careful manipulations, such as stop-motion animation, while applying the same techniques to humans to disrupt their identities. Consequently, both humans and objects are represented as puppets: humans as quasi-objects and objects as quasi-autonomous things. These hybrid puppets expose the contradicting nature of human beings, perpetually in the tension between freedom and restraint.

Keywords: Czech-Slovak Surrealism, Manipulation, Puppets, Stop-motion Animation, Surrealist Film, Jan Švankmajer, Animation

Bu makale ilk olarak Journal of Urban Culture Research dergisinin 2014 tarihli 9. sayısında yer almıştır. Makalenin çevirisi ve yayını için Journal of Urban Culture Research dergisinden izin alınmıştır.

* Graduate School of Literature and Human Sciences, Osaka City University, Japan.

Giriş

Bu makale, Jan Švankmajer'in (1934-) filmlerini ve eserlerinde önemli bir rol oynayan manipülasyon kavramını incelemektedir. Çek görsel sanatçı Švankmajer, karma medya heykelleri, kolajlar ve çeşitli objeleri bir araya getirdiği eserler dâhil olmak üzere pek çok ortamda birçok kışkırtıcı sanat eseri yaratmıştır. Özellikle stop motion animasyon kullanan ve kendine özgü bir görsel tarza sahip olan film yapımcısı olarak tanınır. Onun filmlerinin tasvir ettiği dünyalar, sürünen cansız objelerin, çamur içinde ilerleyen çiğ etlerin ya da kilden yapılmış hızla değişen insan bedenlerinin tuhaf görüntüleriyle doludur. Bir “kült yönetmen” olarak kabul edilir ve Quay Brothers, Terry Gilliam ve Darren Aronofsky gibi diğer sinemacıları etkilemiştir.

Stop-motion animasyon tekniğiyle desteklenen olağanüstü yaratıcı görsel ifadeler, Švankmajer'in filmlerinin ayırt edici özelliğidir. Yaratımları, Çek kültürel geçmişinin ve 1960'ların sonlarından beri Çekoslovak sürrealist hareketiyle olan ilişkisinin birleşiminden ortaya çıkar. Sürrealizm eskimiş bir sanat akımı olarak düşünülme eğiliminde olsa da, geleneksel temsil sistemlerini bozarak iç gerçekliği ve toplumsal gerçekliği birbirine bağlayan, kolektif ve bireysel denemelere geniş kapsamlı bir sanatsal alan sağlar. Sanatçıların Komünist hükümetin ağır sansür baskısı altında olduğu Çekoslovakya'da, sürrealist alan toplumdaki iktidarın ve her türlü düzenin sivri dille eleştirilmesine imkân verir. Çek sürrealizmi çok daha eskidir ve 20'li yılların sonlarında başlar.

Švankmajer filmleri Çek-Slovak sürrealizmi¹'nin en mükemmel örnekleri arasında yer alır. Son yıllarda Švankmajer'in görsel sanatlar tarihindeki yeri ve filmlerindeki öğelerle ilişkilendirilen birçok konu tartışılmaktadır. Yine de, yaratımları içindeki önemine rağmen, manipülasyon kavramı ve onun eserlerindeki rolü tam olarak takdir edilmez. Manipülasyon, Švankmajer'in kişisel tematik unsurlarını -çocukluğundaki fanteziler ve kaygılar, dokunsal şeylere olan ilgisi, yemek ve yeme alışkanlıklarına olan tiksintisi ve cansız objelerdeki gizli yaşam- birbirine bağlayan ve onları toplumsal gerçekliğin keskin bir eleştirisine dönüştüren anahtar kavramdır. Bu temayla her şeyden daha çok ilgilenir (Švankmajer, 1997). Bu makale, onun filmlerindeki konseptin anlamını incelemekte ve toplumsal gerçekliğin sürrealist eleştirisinin bir bölümünü insanı çevreleyen modern koşullar olarak ortaya koymaktadır.

Švankmajer'in ait olduğu Çek sürrealist hareketin durumu hakkında kısa bir açıklamadan sonra, onun bireysel filmleri ve açıklamaları incelenecektir. Her türlü manipülasyona direnilmesi gerektiğine olan inancı, çalışmalarının çoğunu anlatı ve film yapım tarzlarında karakterize etmiştir. Çalışmaları genellikle -film yapımında manipülasyon kullanarak- sinematik gelenekleri bozar. Çoğunlukla, manipülasyonu özgürlüğün ağır şekilde sınırlandırılması olarak ele alır, ancak konuyla ilgili başka bir bakış açısı, stop-motion animasyon kullanımında görülebilir.

¹ Son dönemde Çek-Slovak Sürrealizmi terimi, Çekoslovakya'nın 1993'te Slovakya ve Çek Cumhuriyeti olmak üzere iki ülkeye bölünmesinden sonra eski Çekoslovak Sürrealizminden daha fazla kullanılmaktadır.

Çek-Slovak Sürrealizmi

Švankmajer'in anlatımları daha çok bir Avrupa modernist sanat hareketi olan sürrealizme dayanır. Sürrealistler özellikle görsel sanat alanında önemli eserler ortaya koymuş olsalar da, hareket; edebiyat, siyaset ve felsefeyi de içeren karmaşık bir yapıdadır. Aslında sürrealistlerin, yaratıcı çalışmalarında rüyaları, bilinçaltını ve anlam bozulmalarını ortaya atmalarıyla neredeyse bütün sosyal temsil konularıyla bağlantılı olduğu söylenebilir. Hareket, 1920'lerde şair Andre Breton ve arkadaşlarıyla Paris'te başlar ve sonradan bütün dünyaya hatta Avrupa dışındaki ABD, Japonya, Mısır ve Türkiye gibi ülkelere bile yayılır. Özellikle Çekoslovak sürrealizminin uzun ve benzersiz bir tarihi vardır. Avangard Devetsil'in üyeleri 1930'larda ilk Çekoslovak sürrealist grubu kurar. Bu ilk jenerasyonda şair Vitezslav Nezval, sanat teorisyeni ve tasarımcı Karel Teige, dünyaca ünlü ressam Toyen (Marie Cermínová) ve onun partneri görsel sanatçı Jindrich Štiyský vardır. Ülke içindeki siyasi karışıklık bazı ayrılıklara ve yeniden birleşmelere yol açsa da, Çek-Slovak sürrealizmi aktif olmaya devam eder ve üyeler, periyodik olarak ANALOGON²'de yayınlanan önemli sanat eserleri, edebiyat ve kolektif denemeler üretir. Ayrıca, genellikle İngiltere, Fransa, İsveç, İspanya ve Yunanistan'daki sürrealist gruplar ve kişilerle işbirliği yaparlar. Şubat 2012'de Prag'da Jiný Vzduch (Diğer Hava) adlı son 20 yılda diğer Avrupalı sürrealist gruplarla yaptıkları faaliyetleri ve işbirliklerini özetledikleri büyük bir sergi düzenlenmiştir. Švankmajer de bu sergide yer alır (Srp, 1996).

Švankmajer ve eşi Eva, 1969'da grubun merkezi üyelerinden biri olan şair Vratislav Effenberger ile tanıştıktan sonra Çekoslovak sürrealistlerine katılır. O yıldan itibaren sürrealist fikirler, duyarlılıklar ve onların direniş ruhu Švankmajer'in çalışmalarında çok önemli roller oynar. Rüyalarını, çocukluk deneyimlerini ve fantezilerini işine uyarlama şekli, doğrudan tipik sürrealist yöntemlerden kaynaklanır. Sürrealizmi "ruhun derinliklerine bir yolculuk" olarak tanımlar (Hames, 2008: 112). Sürrealist bir yaklaşım kullanan, bir hayli kişisel olan tematik unsurları, uygarlıkların, toplumların ve insanlık halinin keskin eleştirilerine dayanır. Çalışmalarındaki bu eleştiriyi anlamak için, çocukluk hafızasında kök salmış bir kavram olan manipülasyon düşüncesini ve –kendi filmciliğinde mütemadiyen önemli rol oynayan- Soğuk Savaş dönemindeki koşullarını göz önünde bulundurmamak gerekir.

Manipülasyon Üzerine Anlatı

Švankmajer'in görüşüne göre "manipülasyon", insan davranışını kontrol eden her türlü bağlayıcı güç anlamına gelir. İnsanların temelde toplum, reklam, bastırılmış arzular ve kadere olan inanç tarafından manipüle edildiği konusunda ısrarcıdır (Akatsuka, 1999). İnsanların her türlü manipülasyona direnmesi gerektiğine inanır ve bu düşünceler çalışmalarını derinden etkiler. Filmlerinde, kahramanlar kendi davranışlarını kontrol etmiyor gibi görünür; daha doğrusu, sanki başka bir güç tarafından hareket ettiriliyormuş

² (ç. n.) ANALOGON, Çekoslovak sürrealizminin önde gelen temsilcisi Vratislav Effenberger tarafından kurulmuş bir dergidir. İlk sayısı Haziran 1969'da yayınlanır ve aynı yıl derginin yayınlanması dönemin siyasi otoritesi tarafından durdurulur. İkinci sayısı, ilk sayısından 21 yıl sonra, 1990'da Çekoslovakya'daki Sürrealist Grubun (bugünkü Çek-Slovak Sürrealistler Grubu) girişimiyle yayınlanır.

gibi hareket eder. Özellikle *Lunacy (2005)* ya da *Little Otik (2000)* gibi uzun metrajlı filmlerinde, kaderlerinde karanlık bir son olan kahramanlar, yüz ifadelerini sertleştirmiş ve her zaman gerilime kapılmış görünmektedir.

Manipüle edilmiş bir ana kahramanın en belirgin örneği, Švankmajer'in 1993'te yarattığı ikinci uzun metrajlı filmi *Faust*'ta görülür. Manipülasyon bu filmin ana temasıdır. Petr Cepek tarafından oynanan, görünüşte sıradan bir Çek olan kahraman, Doktor Faust'un Çek kukla oyunundaki canlı bir kukla olarak görünür. Prag şehri, oyunla fantastik bir şekilde iç içe geçmiştir. Kahraman sahne arkasından tuvalet aracılığıyla kalabalık bir bara gider; şeytanı temsil eden bir kukla, sahne ile kalabalık cadde arasında bir ileri bir geri koşmaktadır. Özellikle sonraki sekansta, bir şeytan Faust'un hizmetkârı olan bir palyaço tarafından defalarca çağrılır ve salıverilir. Böylece sahne ile sokak arasında defalarca gelip gitmesi gerekir. Filmde drama ve gerçeklik bir aradadır, bu yüzden kahraman asla kukla olmayı bırakıp sahneyi terk etmez; yani, manipüle edilmiş durumundan asla kaçamaz. Sahnedeki çıkmaya çalışır, ancak etrafı her zaman onu canlı bir kukla olarak geri getirmek için anlaşmış insanlarla çevrilidir. Nihayetinde, kahraman manipüle edilmiş durumundan ancak bir araba kazasında ölecek kurtulur.

Faust'un anlatısı, kentsel, medeni yaşamdaki insan ilişkilerinin manipülatif gücünü gösterir. Kent yaşamı bir oyundur ve oyuncunun rolü, topluluğun diğer üyeleriyle olan ilişkisi aracılığıyla belirlenir. Aynı zamanda, muhtemelen Švankmajer'in "toplumun manipülasyonları, bastırılmış arzular ve kadere olan inanç" olarak tarif ettiği, görünmeyen kuklacı olarak bir çeşit aşkın güç kastedilir. Her halükarda Švankmajer, manipüle edilmiş koşullarından kaçamayan şehirden bir adamın trajik yönlerini gösterir.

Manipülasyon ve Film Yapım Süreçleri

Švankmajer'in manipülasyon konusuna ilgisi, film yapımındaki üslup anlayışında da görülür. Genel olarak, manipülasyon, film yapmanın kaçınılmaz bir parçasıdır. Filmin yapısı sinematografi, kurgu ve senaryo geliştirmeyi de kapsayan pek çok manipülasyon üzerinden oluşur. Her plan manipülasyon üzerinden inşa edilir, ancak çoğu film, izleyicileri ne olduğundan habersiz tutmak için belirli bir sahneyi yaratma adına manipülatif süreçleri gizler. Filmler bu tür süreçleri gizleyemezse, izleyicilerin film izleme deneyimine dâhil olması duracaktır.

Bu eğlence anlayışının aksine Švankmajer, sinematik sürecin izlerini sık sık bilinçli olarak gözler önüne serer. *Conspirators of Pleasure (1996)*, *Picnic with Weissmann (1969)* ve erken dönem kısa filmlerinin çoğunda görülen kendine özgü montaj stili, olağanüstü yakın çekimler ile parçalı kurguları bir araya getirir. Bu teknikler, izleyicilerin filmde normal, sıralı uzay-zaman sürekliliğini deneyimlemesini engeller. Objelerin görünüşlerinin aşırıya kaçan parçalanmış kombinasyonları, filmi gerçek ile yapay arasında, gerçeğe yakın bir deneyim ile belirli manipülasyonların bir ürünü arasında dengesiz bir şekilde konumlandırır. Film yapımının manipülatif süreçlerini açığa çıkarmak, filmsel geleneklere aykırıdır. Örneğin, Hitchcock'un filmlerindeki gibi, bir kasabanın uzun planından kahramanın odasının iç kısmına doğru ilerleyen montajlar, film izleyicilerinin kurgu süreçlerinden habersiz kalmalarını sağlayan, geleneksel bir görüntü "okuma" sistemi sağlar. Švankmajer'in montajları bu geleneklerden sapar ve izleyicileri belirsiz bir

durumda bırakır. Onlar sahneyi oluşturan kurgusal manipülasyonların son derece farkındayken, objelerin önemli oranda canlı olan yapılarını görmeye zorlanırlar. Švankmajer'in sinematik inşası, insanlar arasındaki manipülasyonları gizleyen toplumsal geleneklere karşı bir protesto olarak görülebilir. Dahası, yönetmenin insanların her türlü manipülasyona direnmesi gerektiğine dair ifadesi, onun *-Faust* anlatısındaki gibi- tematik kaygılarında görülebilir.

Çekoslovakya'daki kültürel ve ideolojik koşullar Švankmajer'in tutumuyla açıkça ilişkilidir. Totaliter devlet altında, sanatçılar resmi olarak sosyalist bir ideolojiye bağlı kalmaya zorlanırken, Švankmajer gibi sürrealistler demokratikleşmeye kadar direnmeye devam eder. O günlerde grup, 1960'ların liberalleşme hareketinin başarısızlığından sonra komünist hükümetin şiddetli sansürü altında gizli faaliyetlere zorlanır. O dönemde halka açık ortamda bir araya gelmek neredeyse imkansızdır, ancak Švankmajer ve sürrealist arkadaşları, 1989'da demokratikleşme gelene kadar kolektif çalışmalarını ve spontane denemelerini gizlice sürdürür. Bu çalışmalar grubun merkezi faaliyetidir ve kültürel baskıya karşı güçlü sanatsal direnişlerdir (Fijalkowski, 2005: 5). Bu koşullar altında, Švankmajer, kendi halkını baskı altına alan ve manipüle eden bir uygarlık sisteminin gücünün son derece farkındadır. Bu güç, sadece ulus ve hükümet tarafından değil, aynı zamanda sıradan vatandaş tarafından da kullanılır.

Švankmajer'in yaratımları, basitçe, insanları bu tür manipülasyonlardan kurtarma niyetiyle yorumlanabilir, ancak onun ünlü canlı objelerinin incelenmesi, durumun çok daha komplike olduğunu gösterir.

Canlı Objeler ve Kuklalar

Švankmajer, her objenin kendine ait bir yaşamı olduğunu belirterek, bu yaşamları stop-motion tekniği ile çağırır; kendi sözleriyle, onların konuşmasına izin verir (Richardson, 2006: 128). Kısa filmlerinden bazıları canlandırılmış objelerin, hayat buldukları insan ellerinden bağımsız olarak, muhteşem bir şekilde hareket ettiğini ve oynadığını gösterir. 1968 yapımı *Picnic with Weissmann*'da masa bir topu şişirir, iki sandalye futbol oynar ve aç bir pijama takımı açlığını yatağın üstünde giderir. 1971 yapımı *Jabberwocky*'de, bir tepenin üzerinden aşağıya doğru bir dolap iner ve masanın üzerinde bir çakı zıplayıp dans eder.

Bu objelerin kontrolsüz davranışları, 1992 yapımı *Food*'dakiler gibi, hareketsiz, bastırılmış veya manipüle edilmiş görünen insanların görüntüleriyle keskin bir tezat oluşturur. Film, her birine bir öğün adı verilmiş üç bölüme ayrılmıştır. "Kahvaltı", yemek servisi yapmak için bir makine olarak kullanılan adamların hikâyesidir. "Öğle Yemeği"nde zengin bir adam ve fakir bir adam, masa ve sandalyelerin yanı sıra kıyafetlerini de yer. "Akşam Yemeği", kendi vücut parçalarını yiyen insanları içerir. İnsanlık, bu karanlık, şok edici anlatı dizileri aracılığıyla kasıtlı olarak altüst edilir. Švankmajer, kil animasyonu da dâhil olmak üzere birçok çekim tekniği kullanır, ancak en dikkate değer şey oyuncuların film boyunca -robot gibi hareket eden ruhsuz bedenler olarak görünmelerini sağlayan- stop-motion (veya pikselleştirme) olarak çekilmesidir.

Bir animasyon tekniği olarak, hassas manipülatif süreçler olmadan stop-motion elde edilemez. İşler, operatörün eliyle yaptığı değiştirmelerle kare kare çekilir. Bu nedenle,

stop-motion ile oluşturulan görüntülerde, her bir kare arasında -manipülasyon işaretleri olarak görülebilecek- belirli kesilme izleri vardır. Ayrıca bu manipülasyon tekniği ile objeler canlanırken insanlar objelere dönüşür. Canlı şeylerle yapay olanlar ve nesnellik ile öznelik arasındaki ayrımlar burada bozulur. Sonuç olarak, Švankmajer'in manipülasyon kavramı, animasyon kullanımında daha belirsiz bir anlam kazanır. Bu noktada, insan ve yapay arasında bir yerde bulunan kukla düşüncesi, faydalı bir yapı sağlar.

“Kukla” hem sürrealizmde hem de geleneksel Çek sanat dünyasında önemli bir motiftir. Kukla tiyatrosu, Habsburg saltanatı sırasında Çek dili ve kültürünün korunmasında çok önemli bir rol oynamıştır (Hames, 2008: 84). Çek Cumhuriyeti'nde birçok şirket ve kukla tiyatrosu hala var. Ayrıca, insan figürlerinin mistik bir taklidi olan kuklalar, modernist sanatçılar tarafından yoğun ilgi konusu olmuştur. 1938 Paris sürrealist sergisine kadar uzanan, objelerin ve model topluluklarının sergilenmesiyle kanıtlandığı gibi, kuklaların muğlaklığı bir süredir sürrealistleri de büyülemiştir. Švankmajer bile kariyerine kukla tiyatrosunda başlar; Prag Sahne Sanatları Akademisi'nde Kuklacılık Bölümü'nden mezun olur. Manipülasyona olan ilgisi, erken çocukluk döneminde küçük bir kukla tiyatrosu seti ile karşılaşmasından kaynaklanır; daha sonra bu karşılaşmanın tüm yapıtlarını etkilemeyi sürdürdüğünü söyler (Akatsuka, 1999).

1964'teki ilk filmi *The Last Trick*'ten bu yana, Švankmajer birçok türde kukla kullanmıştır. *Faust*'taki manipüle edilmiş ana karakter de bunlardan biridir. *Lunacy* (2005) filminde, geleneksel Çek tarzı bir sahnede dans eden etten bir kuklanın bir sekansı vardır. Bu doğrudan örneklerin yanı sıra Švankmajer'in, stop-motion tekniğiyle, filmlerindeki her şeyi kukla, yarı-obje ve yarı-insan olarak kullandığı görülür. Onlara kukla muamelesi yaparak objeleri daha canlı, insanları daha hareketsiz kılar. Yani filmlerinde basit insanlar ya da objeler yoktur. Bunun yerine, görünmez ipler tarafından manipüle edilen hibrit kuklaların görüntülerini tasvir eder: Küçük Otik, bebek şeklinde bir ağaç kökü canavarı, bir insan ve bir obje arasında bir şey.

Dolayısıyla manipülasyon, insanlar için temel bir kısıtlama görevi gördüğü, ancak aynı zamanda cansız objelere hayat üflediği veya daha doğrusu insanlar arasında canlı olarak görülmelerini sağladığı için yaşamın bir paradoksunu gösterir. Aynı zamanda, insanlık halinin temel bir sorununu, yani manipülasyonun yaşamı mümkün kıldığını, yani insan yaşamının hiçbir zaman tüm manipülatif güçten özgür olamayacağını gösterir. Belki de böyle bir fikir, Michel Foucault'un, insanların medeni bir toplumda yaşamasını sağlayan bir tür manipülatif güç olan biyoiktidar fikriyle ilgili olabilir. Švankmajer'in animasyon kullanımı, medeni bir dünyada insan yaşamının bu tür çelişkili koşullarını sürrealist bir merceklerle görsel olarak ortaya koyar.

Bu tartışma önemli soruları gündeme getirir: Manipülasyondan kurtulmak mümkün mü? Bir özgürlük durumuna ulaşabilir miyiz? Özgürlük nedir? Kurtuluş nedir? 1920'lerin sürrealistleri, sınırsız hayal gücü ile her türlü ifade yoluyla sağlanacak nihai bir özgürlük haline inanıyordu. Ancak, 1994 yılında, Švankmajer günlüğüne şunları yazdı: “Özgürlük yok. Yalnızca bir kurtuluş süreci var, ancak trajik kaderimizden asla kaçamayız. Kurtuluş sadece trajik kaderimizi tutarlı kılar ve hayatımızı yeterli, zevkli ve anlamlı yapar (Švankmajer, 1997)”. Parisli sürrealistlerden daha karamsar görünmesine rağmen Švankmajer'in tavrı, postmodern gerçekliklere uygun şekilde yönlendirilmiş görülebilir. Topyekûn bir devrim asla mümkün görünmez, ancak pazarlıklar ve hatta ihanet hala

olasıdır. Böylelikle, Švankmajer'in muğlak “kuklaları”nın da etraflarındaki manipülatif koşulları açığa vurduğu ve kurtuluş sürecini yönlendirdiği görünmektedir.

Sonuç

Švankmajer, hibrit kuklaların görüntüleri ve hibrit kukla tiyatrosu olan animasyon filmlerin inşası yoluyla, toplumdaki manipülatif güçler ve canlı varlıklar arasındaki aykırı ilişkiden belirgin bir şekilde yararlanır. Böylece Švankmajer'in çalışmaları, manipülasyon ve özgürlük arasında hiç bitmeyen bir çatışmaya dâhil olan insanların sosyal koşullarının kritik bir teşhiri olur. İzleyicilerini görsel olarak ve kuvvetli bir biçimde hayat şartlarının farkında olmaya zorlar ve manipülasyona teslim olmayı şiddetle reddettiğini ileri sürer.

Referanslar

- Akatsuka, Wakagi, ed. *Švankmajer No Sekai (The World of Švankmajer)*. Tokyo: Kokusho Kankokai, 1999. 24-34.
- Bydzovska, Lenka and Karel Srp eds. *Cesky Surrealismus 1929 –1953 (Czech Surrealism 1929 – 1953)*. Prague: Argo, 1996.
- Fijalkowski, Krzysztof. “Invention, Imagination, Interpretation: Collective Activity in the Contemporary Czech and Slovak Surrealist Group.” *Papers of Surrealism 3* (2005): 5. www.surrealismcentre.ac.uk/papersofsurrealism/journal3/acrobat_files/Fijalkowski.pdf (accessed April 1, 2013).
- Hames, Peter, ed. *The Cinema of Jan Švankmajer: Dark Alchemy. 2nd ed.* London: Wallflower Press, 2008. 112.
- Richardson, Michael. *Surrealism and Cinema*. Oxford: Berg, 2006. 128.
- Švankmajer, Jan. “Z deniku” (“From the Diary”) and *Anima Animus Animace (animation)*. Edited by Eva Švankmajerova. Praha: Arbor Vitae, Nakladatelstvi Slovart, 1997. 115-119.
- Švankmajer, Jan. “Apoteoza Loutkoveho Divadla” (“The Apotheosis of Puppet Theatre”). *ANALOGON 22* (1998): 89-90.