

## **Titolo: *InterArtes***

ISSN 2785-3136

Periodicità: annuale

Anno di creazione: 2021

Editore: Dipartimento di Studi Umanistici – Università IULM - via Carlo Bo 1 - 20143 Milano

**Direzione:** Laura Brignoli - Silvia T. Zangrandi

### **Comitato di direzione**

Gianni Canova, Mauro Ceruti, Paolo Proietti, Giovanna Rocca, Vincenzo Trione

### **Comitato editoriale**

Maria Cristina Assumma; Matteo Bittanti; Mara Logaldo; Stefano Lombardi Vallauri; Marta Muscariello

### **Comitato scientifico**

Daniele Agiman (Conservatorio Giuseppe Verdi Milano); Maurizio Ascari (Università di Bologna); Sergio Raúl Arroyo García (Già Direttore Generale del Instituto Nacional de Antropología e Historia); Claude Cazalé Bérard (Université Paris X); Gabor Dobo (Università di Budapest); Felice Gambin (Università di Verona); Maria Teresa Giaveri (Accademia delle Scienze di Torino); Maria Chiara Gnocchi (Università di Bologna); Augusto Guarino (Università L'Orientale di Napoli); Rizwan Kahn (AMU University, Aligarh); Anna Lazzarini (Università di Bergamo); Massimo Lucarelli (Université de Caen); Elisa María Martínez Garrido (Universidad Complutense de Madrid); Luiz Martínez-Falero (Universidad Complutense de Madrid); Donata Meneghelli (Università di Bologna); Giampiero Moretti (Università Orientale di Napoli); Raquel Navarro Castillo (Escuela Nacional de Antropología y Historia, Mexico); Francesco Pigozzo (Università ecampus); Richard Saint-Gelais (Université Laval, Canada); Massimo Scotti (Università di Verona); Chiara Simonigh (Università di Torino); Evangelia Stead (Université Versailles Saint Quentin); Andrea Valle (Università di Torino); Cristina Vignali (Université de Savoie-Mont Blanc); Frank Wagner (Université de Rennes 2); Anna Wegener (Università di Firenze); Haun Saussy (University of Chicago); Susanna Zinato (Università di Verona).

### **Segreteria di redazione**

Caterina Bocchi

***Faust, mito della modernità***

dicembre 2025

Federica La Manna – La rigenerazione di Faust, mito della modernità. Una premessa

**ARTICOLI**

Donata Bulotta – From Medieval Alchemy to the Quest for the Absolute: The Evolution of Knowledge in the Figure of Faust

Angela Conzo – Il *Faust* di Goethe come ecologia culturale: una rilettura secondo il modello triadico di Hubert Zapf

Francesco Rossi – Intertesti faustiani: *Hamlet in Wittenberg* di Karl Gutzkow

Stanislas de Courville – Le faustien de notre temps. L’ambivalente mythopoïèse putréfaite d’Alexandre Sokourov

Luigi Arata – Il *Faust* di Jan Švankmajer: decostruzione del mito e critica della modernità

Mirco Michelon – Mito faustiano della modernità. Per un dialogo creativo tra il travestimento teatrale di Edoardo Sanguineti e l’opera lirica di Luca Lombardi (senza dimenticare Goethe)

Domenico Coppola – Essere Faust: la rimediazione del mito faustiano nell’epoca digitale contemporanea

Viola Maria Ferrando – Marlowe e *Doctor Faustus*: una realtà museale mancata

**VARIA**

Roger-Michel Allemand – Un silence inutile

## **Il *Faust* di Jan Švankmajer: decostruzione del mito e critica della modernità**

Luigi ARATA

Docente di scuola secondaria superiore (MIUR)

**Abstract:**

This article explores Jan Švankmajer's *Faust* (1994) as a radical reinterpretation of the Faust myth through the lens of surrealist aesthetics and puppet theatre traditions. Adopting a semiotic approach, the analysis investigates how Švankmajer deconstructs narrative and visual conventions to reflect on themes such as alienation, manipulation, and identity loss in contemporary society. The study situates the film within the broader context of Faustian adaptations, emphasizing how the director transforms the legend into a critique of modern subjectivity, reducing the individual to a puppet controlled by invisible sociopolitical forces.

**Keywords:**

Jan Švankmajer, Faust myth, puppet theatre, metatheatre, political allegory.

**Peer review**

**Submitted 2025-07-30**

**Accepted 2025-10-20**

**Open access © 2025 Arata**

L'analisi proposta si concentra sulla decostruzione del mito faustiano operata da Jan Švankmajer nel suo film *Faust* (1994), spiegando come il regista affronti temi centrali per la sua produzione, quali l'alienazione, la manipolazione e la perdita di identità. Attraverso un approccio semiotico e intermediale, il saggio esamina gli elementi visivi, sonori e narrativi del film, contestualizzandoli soprattutto all'interno della tradizione teatrale che lo ha ispirato - in particolare quello di marionette. L'analisi si fonda su strumenti teorici provenienti dalla semiotica dello spettacolo, dalla critica intertestuale e dagli studi sul teatro di figura, con particolare attenzione al ruolo del corpo, degli oggetti e della voce nella costruzione del significato. Questo lavoro mira a evidenziare come Švankmajer trasformi il mito di Faust in una critica radicale della società contemporanea, in cui l'individuo è ridotto a una marionetta in balia di forze sociali e politiche invisibili.

### *1. Švankmajer e il legame con il surrealismo.*

Il regista Jan Švankmajer, nato nel 1934 a Praga, si laureò in scenografia nel 1954 presso la Scuola Superiore di Industria Artistica di Praga, sotto la guida del professor

Richard Lander (Švankmajer, 2018: 194); da sempre attratto da quest'arte teatrale, seguì il maestro al Dipartimento di Marionette<sup>1</sup> della Facoltà di Teatro dell'Accademia di Arti Performative di Praga (1954-1958; Schmitt, 2012: 64). Fondatore del gruppo "Teatro delle Maschere" (1960) presso il teatro Semafor e, poi, dal 1961, membro del gruppo di pittori e disegnatori "Máj 57" (Jan Švankmajer, 2004: 99), si trasferì presso la "Laterna Magika" di Emil Radok come regista e sceneggiatore (Švankmajer, 2001: 118-120).

Esordì nel 1964 con il cortometraggio *Poslední trik pana Schwarcewalldea a pana Edgara*. Il successo internazionale dell'opera gli consentì di realizzarne altre in cui prese l'abitudine di giustapporre burattini, animazione e recitazione dal vivo. Al tempo era già ampiamente influenzato dal Surrealismo (Paranagua, 1979; O'Pray, 1986; O'Pray, 1989; Strom 1992; Aitio, 1994; O'Pray, 1994; Švankmajer, 1997: 33; Jackson, 1997; Zmudzinski, 2002; Wells, 2002; Jodoin-Keaton, 2002; Sorfa, 2003; Wagner, 2004; Brooke, 2007; O'Pray, 2008). Trasferitosi in Austria dopo l'invasione russa della Cecoslovacchia nell'agosto del 1968, tornò in patria nel 1969 e, pochi mesi dopo, aderì ufficialmente al movimento.

Le idee surrealiste, già maturate in Francia grazie all'apporto di André Breton, erano arrivate nel paese proprio nel 1934, quando il poeta e scrittore Vítězslav Nezval aveva fondato lo "Skupina surrealista v ČSR", da lui poi sciolto quattro anni più tardi per il suo disaccordo con le opinioni antisovietiche di molti degli affiliati. Durante la seconda guerra mondiale e subito dopo la sua fine, il movimento rinacque sotto forma di più gruppi autonomi, finché all'inizio degli anni Cinquanta fu Karel Teige, il primo oppositore di Nezval, a radunare intorno a sé giovani poeti e pittori nell'associazione "Cerchio dei cinque oggetti" (1951-1962; Dvorský, 1969: 294-295), ribattezzata poi "Okruh UDS" (1962-1969), un gruppo neoavanguardista estremamente attivo tanto da pubblicare la raccolta *Surrealistické východisko*, poco prima di sciogliersi nel 1968 a causa della censura sovietica.

Fu allora che Švankmajer aderì, con la moglie Eva (Ehrlich-Ehrlich, 2006: 20-22), al Surrealismo (Dryje, 2004: 9; Petek, 2009: 75-89)<sup>2</sup>, quando intorno al critico letterario Vratislav Effenberger si creò il "Gruppo surrealista in Cecoslovacchia" (1971-1992). Negli anni Settanta, ostacolato dalla censura, si dedicò alla scenografia. Alla fine della sua persecuzione, girò la propria versione di due racconti di Poe, *La caduta della casa degli Usher* e *Il pendolo, il pozzo e la speranza*, mescolandovi anche temi tratti dall'opera di

<sup>1</sup> L'interesse di Švankmajer per le marionette cominciò presto, quando a otto anni ricevette come regalo natalizio un teatro di burattini, per il quale da solo dipinse le scenografie (Krčálová, 2022: 24). Fu, dunque, dall'infanzia che questi oggetti vennero a far parte della sua *forma mentis*. Lui stesso ammise di usarli quando si sentiva minacciato dalla realtà esterna (Švankmajer, 2001: 35) e di considerarli simboli magici (Švankmajerová, Švankmajer, 2004: 17).

<sup>2</sup> Tra il 1971 e il 1989 i due coniugi contribuirono alle antologie *Le-La* e ai cataloghi del gruppo.

Villiers de l'Isle Adam.

All'inizio degli anni Ottanta, comprò un castello fatiscente a Horní Stankov, per farne un laboratorio di ceramica, uno dei nuovi interessi del regista e della consorte. Quest'edificio venne ad ospitare, con il tempo, una collezione di vari oggetti d'arte e manufatti (Dryje, 2004: 10). Nel 1987, presentò finalmente il suo primo lungometraggio, *Něco z Alenky* (ispirato dall'opera di Lewis Carroll, *Alice nel paese delle Meraviglie*), realizzato grazie ai produttori svizzeri della Condor: il successo di quest'opera, che trionfò al Festival Internazionale del Film d'Animazione di Annecy, fu mondiale.

Ormai cambiato il clima politico in tutta l'Europa dell'Est, dopo aver fondato nel 1991 con il fidato Jaromír Kallista il proprio studio cinematografico (Athanor) in un vecchio cinema a Knovíz, scrisse e diresse il suo secondo lungometraggio, *Lexce Faust* nel 1994. A quest'ultimo titolo seguirono, poi, le commedie *noir Spiklenci slasti* (1996) e *Otesánek* (2000), l'*horror* filosofico *Lunacy* (2005), la commedia *Přežít svůj život* (2010) e il surreale *Insects* (2018).

## 2. *Il Faust di Švankmajer*.

*Lekce Faust* (traducibile come *La lezione di Faust*)<sup>3</sup>, distribuito internazionalmente con il titolo di *Faust*, prodotto dalla Athanor con la collaborazione della rete inglese *BBC*, del *Centre national du cinéma et de l'image animée* e della casa tedesca *Pandora Filmproduktion*, fu interamente scritto e diretto da Švankmajer<sup>4</sup>, che vi si dedicò per due anni. Non era questo il suo primo tentativo di raccontare la leggenda di Faust. Il regista, infatti, aveva già partecipato nel 1958, poco dopo essersi laureato, come responsabile delle marionette a *Johannes Doctor Faust*, un cortometraggio di Radok Johannes, ed era stato coinvolto, nell'ambito delle attività del "Teatro delle Maschere", nelle rappresentazioni dello spettacolo *Johannes Doctor Faust* (1961)<sup>5</sup>. Inoltre, negli anni Ottanta aveva scritto una sceneggiatura su questo personaggio per un lungometraggio, alla fine mai realizzato, per la "Laterna Magika" (Švankmajerová, Švankmajer, 1997: 171). Anche la produzione del 1962,

---

<sup>3</sup> Il copione originale in lingua ceca è andato perso: cfr. Dryje, Schmitt (2013: 341).

<sup>4</sup> Il film fu proiettato nella sezione *Un Certain Regard* al Festival di Cannes del 1994 e al quarto Festival del cinema d'animazione di Cekcekmét, dove vinse il premio del pubblico adulto. Inoltre, fu giudicato dalla critica ceca come miglior film d'animazione dell'anno. Ottenne tre *Leoni* cechi, ricevendo altre quattro *nomination*. Al 29° Festival internazionale del cinema di Karlovy Vary, fu candidato al Globo di cristallo (il premio più prestigioso) e vinse il Premio speciale della giuria. La pellicola fu anche selezionata per la Cecia come Miglior Film Straniero alla sessantasettesima edizione degli Oscar, ma non ottenne la *nomination*.

<sup>5</sup> Come suggerisce il sottotitolo «di Matěj Kopecký e altri», il regista utilizzò varianti di testi scritti da diverse famiglie di marionettisti.

al Semafor, *Sběratel stínů*, basata sul racconto di Adelbert von Chamisso *La strana storia di Petr Schlemihl*, aveva messo in scena un racconto similare a quello faustiano, con il protagonista che vende la propria ombra.

Švankmajer, del resto, ha da sempre ritenuto che quello faustiano sia «one of the key myths of our civilisation», analogo per importanza a quello di Adamo ed Eva, come ebbe a dichiarare nel 1994 alla presentazione del film a Cannes<sup>6</sup>. Nello stesso contesto, è sempre lui a chiarire che il suo personaggio è assai lontano da quello goethiano.

La sua pellicola rappresenta un caso emblematico di come l'arte surrealista possa farsi strumento di una critica radicale alla società contemporanea (Fornara, 1997; Fornara, Signorelli, 1997; Pitassio, 1997: 54). Il suo *Faust*, infatti, non è meramente un adattamento del mito letterario, ma piuttosto una sua decostruzione sistematica, che trasforma la leggenda del professore vendutosi al diavolo in un'allegoria dell'alienazione del mondo moderno<sup>7</sup>. Švankmajer, in particolare, utilizza i vari linguaggi cinematografici che ha a disposizione per smascherare i meccanismi di potere davanti ai quali tutti dobbiamo soccombere, la crisi dell'identità dei singoli esseri umani, in balia di forze che li trascinano senza che essi stessi riescano ad accorgersene, e la mercificazione delle relazioni interpersonali. Il suo, come si vedrà, è un atto di accusa contro ogni formazione statale, colpevole di trasformare i "cittadini" in un numero. Sia il comunismo morente, sulle cui macerie la Cecoslovacchia imparò a trasformarsi in economia di mercato durante la rivoluzione di velluto, sia il capitalismo trionfante sono visti dal regista come una malattia, la cui unica cura è l'anarchia. Il contesto storico-culturale nel quale nasce il suo *Faust* è, appunto, quello degli anni Novanta, spartiacque tra la caduta del blocco sovietico e l'ascesa del modello politico (e non solo economico) americano: il film, perciò, riflette tanto sulle illusioni del socialismo reale, rivelatosi impotente a creare nei fatti la Terra Promessa della quale aveva parlato Marx, quanto sulle promesse vuote del consumismo. In entrambi i sistemi, l'individuo non può che trasformarsi in burattino - non a caso uno degli strumenti simbolici impiegati da Švankmajer in questa come in molte altre pellicole. La scelta (o piuttosto non-scelta) di Faust, alla quale, nella sua versione, egli è obbligato, vittima inconsapevole di un potere soperchiante, dimostra tutta la sua vanità: non serve a disegnare un prescelto, che può anche, per via della propria eccezionalità, salvarsi, ma un predestinato

<sup>6</sup> Il testo della dichiarazione può essere letto qui, URL: <<https://web.archive.org/web/20121014231356/http://www.festival-cannes.com/en/archives/ficheFilm/id/2989/year/1994.html>>.

<sup>7</sup> Lo stesso regista ha dichiarato che tutti i suoi adattamenti delle opere della letteratura sono sue interpretazioni personali (Hames, 2011: 92). Cfr. Scandolara (2020: 10-27).

all'alienazione, come tutti gli altri che gli stanno intorno.

### 3. La manipolazione di un protagonista ordinario.

Interpretato sullo schermo da Petr Čepek, che vinse il *Leone* ceco per la sua interpretazione e morì all'età di 54 anni, pochi giorni prima della *première*, per una malattia che aveva contratto già prima di cominciare le riprese, il Faust di Švankmajer non è più l'eroe tragico che, assetato di sapere, sfida i limiti e paga il prezzo dell'ambizione descritto da Marlowe<sup>8</sup>, o l'eroe romantico, il titano dipinto da Goethe, votato alla ribellione contro Dio e alla conquista di una conoscenza che è destinata, però, solo al Creatore (Švankmajer, 2001: 145). Non a caso questo personaggio è considerato perfino da Mefistofele, che gli fa accettare un terribile patto, un uomo eccezionale (nella versione di Grabbe, il diavolo si rammarica perfino del fatto che Faust sia solo un essere umano, perché, come egli afferma: «c'è un vero Dio nel tuo essere» - secondo atto, scena prima). Egli non è nemmeno più il simbolo della tensione tra la *hybris* intellettuale e la caduta morale.

Sia la straordinarietà del protagonista sia la sua rivolta contro lo *status quo* non sono tratti distintivi del personaggio di Švankmajer: egli è solo un comune uomo della strada (Drábek, North, 2011: 526; Peslier, 2019: 13), il quale è raffigurato, all'inizio, prima di essere costretto ad assumere un ruolo non proprio, per le vie di una moderna Praga<sup>9</sup>, alle prese con una normalissima quotidianità. Egli sta semplicemente tornando a casa dal lavoro: ha preso la metropolitana ed esce dalla stazione in mezzo ad altra gente anonima. Queste immagini sono montate in alternanza, proprio all'inizio del film, con incisioni cinquecentesche che raffigurano draghi, teschi, diavoli cornuti, dannati nel fuoco: la giustapposizione, figlia del cosiddetto montaggio delle attrazioni di Sergej Ejzenštejn, suggerisce che possa essere immaginata una giustapposizione tra l'ambiente cittadino e l'Inferno (Oddi, 2018: 210-211).

L'abbigliamento del futuro Faust (uno sdruccito impermeabile bianco) non lo diversifica dagli altri pendolari. È proprio in questo momento che avviene il suo incontro fatale con due uomini che stanno distribuendo strani volantini a tutti i passanti (scopriremo in seguito che si tratta di Cornelius e Valdes, i due studiosi di magia ai quali il Faust di Marlowe chiede consiglio, interpretati rispettivamente da Jan Kraus e Vladimír Kudla). Su

<sup>8</sup> Molti studiosi hanno insistito sul rapporto tra il film di Švankmajer e il dramma di Marlowe; si vedano Fitzsimmons, 2000; Shera, 2001; Segnini, 2009; Drábek, North, 2011; Duxfield, 2018.

<sup>9</sup> La maggior parte delle riprese esterne è stata effettivamente girata a Praga, altre a Kamenice u Prahy e a Lysá nad Labem. D'altronde, la capitale boema è legata tradizionalmente alla leggenda faustiana: cfr. Drábek, North, 2011: 525-542; si veda anche Kapelán, 2010.

essi è disegnata una mappa della città ed è segnata in rosso una destinazione. Come molti altri prima di lui, anche il protagonista l'accartoccia e la getta via.

Il Joseph K. di Švankmajer (non a caso si usa il nome del personaggio di Kafka<sup>10</sup>: l'atmosfera di tutto il film è, infatti, incontrovertibilmente la stessa del *Processo*) sembra rifiutare il mistero e non ne vuole sapere di seguire l'indicazione fornitagli, come molti altri con lui, per nulla curiosi. Ma, una volta che è rientrato nel suo palazzo, si accumulano eventi relativamente enigmatici: una donna con in braccio un bambino scende le scale, trascinando un bambolotto la cui testa finisce per essere schiacciata dalla porta (un'anticipazione della violenza di altre scene successive, o anche della perdita dell'identità da parte del protagonista, che, infatti, ad un certo punto, sostituirà la propria testa con una maschera di legno); una gallina nera (tradizionalmente simbolo del diavolo; Cooper, 1978: 38; Lavaroni, 2003: 103) esce da casa sua, per essere catturata, dopo qualche scena, dagli stessi due figuri che l'hanno avvicinato poco prima e che appaiono ora come mendicanti ciechi (si scoprirà che non lo sono davvero, ma che indossano delle lenti per fingersi non vedenti); il momento *clou* è quando il protagonista trova, nascosto in una pagnotta che sta tagliando, un uovo, lo rompe, lo trova vuoto e la stanza, all'improvviso al buio, è devastata dal vento che trascina qui e là oggetti e mobilia.

Il dettaglio dell'uovo, da interpretare probabilmente come simbolo dell'origine del mondo, è ben scelto: in ambito alchemico, esso corrisponde alla pietra filosofale, capace, secondo la tradizione, di purificare la materia e quindi trasmutare in oro i metalli vili (Batfroi, 2007: 158). Nel contesto della scena, se si considera l'indugiare della macchina da presa sulla gallina, alla fine chiusa in una borsa, potrebbe essere considerato come l'ultimo residuo di un'animalità dalle libere pulsioni, senza alcun condizionamento, quella stessa che è vittima delle strutture sociali che la imprigionano.

Alla fine, tra la posta che l'uomo ha raccolto poco prima di aprire la porta di casa, trova (curiosamente assieme ad una cartolina spedita da Pisa) nuovamente la mappa di cui s'è liberato poco prima. Questa volta, decide di confrontarla con una planimetria della città e individua, così, il caseggiato che vi è segnato. In questo modo inizia la sua avventura.

Il Faust di Švankmajer è attirato, così, nella trappola di Mefistofele. Sarebbe potuto essere chiunque a cogliere il suggerimento della mappa, che non è stata consegnata solo a lui, ma a tutta una folla. Il "ruolo" è, insomma, stato offerto a chiunque prendesse il

---

<sup>10</sup> Fin dagli anni Settanta, Švankmajer dimostrò di essere attirato da questa cifra stilistica, quando realizzò i cortometraggi allegorici *Zahrada*, *Byt* e *Tichý týden v domě* e il film *Don Šajn*. Sul fatto che la realtà contemporanea appaia assurda al regista, cfr. Hedges, 2009: 181; Drábek, North, 2011: 527. Il rapporto con Kafka è già riconosciuto nella recensione di Lane, 1994.

volantino: era, in teoria, a disposizione di tutti. Al posto del protagonista potrebbe esserci un altro signor-nessuno, un altro uomo "a caso", o piuttosto ci siamo tutti, perfino senza saperlo: tutti, consapevolmente o meno, recitiamo il nostro ruolo al quale siamo destinati dalla gabbia della vita sociale - tutti siamo costretti a trasformarci in una marionetta obbediente<sup>11</sup>.

È qui che si concretizza il tema della manipolazione, così centrale nella riflessione del regista (O'Pray, 1994a; Andrew, 1994; Dowd, 2009: 55-63; Vimenet, 2010; Kim, 2010; Kawakami, 2014; Frost, 2016; Loo, Castro Castro, 2020; Kawakami, 2022): le indicazioni affidate al grigio impiegato lo "guidano" lungo un percorso durante il quale la sua insignificanza sembra sbiadire (quell'uomo così "normale" potrebbe addirittura scoprire i segreti dell'alchimia), mentre è ribadita nel finale. Una volontà superiore lo ha ridotto a scegliere di interpretare il ruolo del ribelle e, alla fine, lo punisce, ma nemmeno si sa per quale motivo, visto che, al massimo, lo si può incolpare di aver recitato un testo che qualcun altro ha scritto.

La gabbia entro la quale l'uomo sembra muoversi con libertà è una lunga serie di cunicoli sotterranei, sempre più profondi, nascosti dietro porte che possono condurre, di volta in volta, in diverse direzioni e che egli attraversa senza paura, come se sapesse dove passare. Si tratta di spazi che via via diventano sempre più ristretti e bui.

Infatti, dopo essere entrato nel vecchio caseggiato semidistrutto, in una diroccata zona della vecchia Praga (quella dove sorge il vecchio municipio della città, tra l'altro, accanto alla casa detta "del Gallo" (Vlček, 1996: 146-147); nella torre, è anche l'orologio astronomico costruito nel Quattrocento e sul quale sono fiorite molte leggende; Jirásek, 1921: 218-226; Košnář, 1933: 171-175), l'uomo si avvia in una corte interna, dove regnano devastazione e putrefazione (interessante la scena, creata con diversi piani sequenza, la quale vede alcune mele marcire nel giro di qualche secondo): un giovane, nel buio, scappa freneticamente in strada, senza farsi vedere; una donna anziana osserva il protagonista, mentre si pettina con le mani i lunghi capelli neri arruffati, sostituita nei fotogrammi successivi da un gatto nero che fa le fusa; un altro vecchio si trascina ad un bidone per buttare via la cenere calda della stufa. A lui Faust chiede la direzione giusta per il circolo al quale deve accedere.

---

<sup>11</sup> Come afferma lo stesso Švankmajer: "I do believe that man is, in a certain way, determined. I am convinced that we are still manipulated: by the stars, by our genes, by our repressed feelings, by society, its education, advertising – repression of all kinds" (cfr. Švankmajer, 1996: XIII). Per il recensore del *New York Times*, Caryn James, il personaggio è troppo passivo per essere avvincente (James, 1994: C15).

### 3. La discesa agli Inferi e il primo esperimento.

La *descensio ad Inferos* del novello Orfeo lo porta prima ad un sotterraneo, in fondo al quale appare una porta. Su di essa sono scritti in gesso LM e una croce rovesciata in diagonale, lo stesso simbolo che si trovava sulla mappa; il regista evidentemente conosce il sigillo di Mefistofele e ne usa qui una variante più stilizzata, nella quale si possono leggere le iniziali di Lucifer e del suo diavolo collaboratore.

L'uomo sembra sapere dove si trova la chiave, tant'è che sale su un secchio e la prende da una sporgenza (si scoprirà che, in realtà, per lui è semplice *routine*, dato che ha già interpretato questo ruolo numerosissime volte e che lo interpreterà ancora e per sempre; Shera, 2001: 137). Si trova, all'improvviso, in un camerino fatiscente, dove rinviene un copione bruciacchiato e dattiloscritto, forse del *Doktor Faust* (il titolo dell'opera del marionettista Matěj Kopecký). Accettando inconsapevolmente il ruolo del protagonista, egli si veste con il costume che trova (un mantello nero ricamato con sigilli a forma di stella, una gorgiera bianca, ma sporca, una parrucca con una barba finta e un cappello sformato) e si trucca davanti ad uno specchio, tirando fuori la lingua. Il gesto (che fa il paio con il fatto che si versa della birra in un boccale) segnala quanto quello che sta facendo è da lui considerato poco più che un gioco. Tuttavia, quello che inizia come un innocente divertimento si trasformerà in una tragica realtà.

L'approccio metateatrale del regista è evidente (Heilman, 2002): entrato nel teatro (che scopriremo popolato da marionette), il personaggio del film diventa anche attore della *pièce* che sta per essere messa in scena nella finzione; egli, alla fine, diventa inconsapevolmente non solo attore, ma anche spettatore della propria tragedia. Naturalmente, non si tratta di una semplice escogitazione narrativa, semmai di una metafora potentissima: la vita stessa, suggerisce pirandellianamente Švankmajer, è una rappresentazione di cui l'uomo ignora il copione. La stessa sensazione di disorientamento trascina lo spettatore, colto alla sprovvista dai cambi di prospettiva improvvisi della regia e dai suoi giochi di specchi, i quali insieme amplificano il suo smarrimento - lo stesso, verrebbe da dire, di ogni essere umano.

L'accettazione del ruolo (nella commedia, ma anche nella "commedia della vita", visto che i due piani sono intercambiabili) è abbastanza perché il pover'uomo possa essere considerato ribelle alla legge di Dio e quindi possa essere punito: mentre prova le proprie battute del copione, egli, infatti, si rivolge a se stesso come se fosse Faust e legge una parafrasi del monologo con cui il personaggio di Marlowe e quello di Goethe scelgono,

all'inizio del dramma, di dedicarsi all'alchimia e alla magia nera, abbandonando la teologia. A quel punto, egli è come l'eroe della tragedia greca il quale, accettando ciò che è destino che capiti, assume la responsabilità piena di ciò che è comunque il fato a decidere che egli compia (Kirschman, 2016: 32-37). La criticità del momento è sottolineata dal suono della campanella che chiama gli attori sul palco e che, in teoria, dovrebbe sottolineare vieppiù il carattere fittizio di ciò che sta succedendo.

Faust, vestito in abiti di scena, si ritrova nel retro del palco e, infine, dopo l'incontro con alcune ballerine seminude, che gli urlano contro, direttamente sul palco, che raggiunge, dopo aver superato una guardia che dorme. A confermare che quello spazio è fittizio, l'uomo guarda nella sala da un buco nel sipario e vi vede il pubblico che si sta sedendo in platea. Preso dalla paura, si toglie il mantello e gli altri elementi di scena e, spaventato anche dalla presenza di addetti che lo guardano (uno dei quali recupera gli oggetti sparsi per terra), indietreggia fino al fondale, in cui fa breccia con un coltello per fuggire.

Proprio in questo momento la finzione si trasforma in realtà. Faust si ritrova all'interno di un vero e proprio laboratorio alchemico, colmo di ampolle, libri e oggetti magici: crea un bambino d'argilla (un *homunculus*), contenuto in un alambicco che lui stesso, alla fine, rompe con un martello. Poiché non riesce a svegliarlo semplicemente toccandolo, cerca una formula su un libro di incantesimi, la ricopia su un foglio di carta, lo appallottola e lo infila nella bocca dell'esserino. Esso prende vita e, nel giro di qualche istante, la sua testa cresce orribilmente fino a diventare un'immagine di Faust (Moins, 2001: 76-77), poi un teschio (la sua trasformazione è raccontata dal regista attraverso la tecnica della *stop-motion*; Wilson, 2018: 148-161; Rafferty, 1988). L'uomo, arrabbiato, prima distrugge con le mani il *golem* appena creato, poi toglie dalla sua bocca il foglietto, con il che lo riporta allo stato inerte iniziale (Savlov, 1994).

Il motivo è ripreso dal regista dalla fine del secondo atto del *Faust II* di Goethe (1832)<sup>12</sup>: in una parte del dramma omessa nella versione finale, l'ex assistente di Faust, Wagner, che, ormai laureatosi, afferma di essere pari, forse superiore al suo antico mentore, riesce a dare vita ad una creatura simile, in virtù del fatto che appare nelle vicinanze Mefistofele. Essa, però, avendo un corpo inconsistente, deve restare chiusa dentro la storta dove è nata (Gerber, 1897; Valentin, 1898; Polak, 1928; Scholz, 1944; Miller, 1963; Latimer, 1974; Snow, 1980; Newman, 1999; Nielsen, 2016; Nielsen, 2022).

La creazione di una nuova vita, aperta violazione delle leggi della natura

---

<sup>12</sup> Sembra che Goethe, che era vitalista, credesse nella possibilità di creare, a partire da materiali organici, esseri artificiali.

salvaguardate da Dio, attraverso l'incantesimo scritto su un pezzo di carta (è la cosiddetta "parola sacra", che lo spettatore non vede completata e che quindi potrebbe essere *shem* "nome" o *emet* "verità") è un elemento narrativo non dedotto da nessuna delle opere che il regista conosce a proposito di Faust: semmai la leggenda, alla quale fa riferimento, quella del *golem*, il mostro d'argilla creato dall'innocente saggio per difendere se stesso e i propri cari, appartiene all'ambito dell'ebraismo e, in quel contesto, non è un atto di ribellione contro le regole celesti (Wiesel, 1983; Idel, 1990; Davidson, 1995; Krause, 1995; Mathière, 2015). A Švankmajer questa figura di derivazione cabalistica doveva essere nota: era proprio nell'ambito della comunità ebraica praghese che era nata, seppure nel Cinquecento, la leggenda del rabbino Lőw (Scholem, 1966; Kieval, 1997; Neubauer, 2010; Dekel - Gant Gurley, 2013)<sup>13</sup>, che avrebbe costruito una macchina di argilla di aspetto umano, in grado di proteggere gli Ebrei dai propri persecutori. Questo racconto era stato sfruttato dai romantici tedeschi (J. Grimm, A. von Arnim, E.T.A. Hoffmann)<sup>14</sup> e più tardi ripreso dal tedesco G. Meyrink<sup>15</sup> e dal boemo E. E. Kisch<sup>16</sup>, per i quali il *golem* non è più un essere benefico, ma una macchina dalla forza terribile, capace di sfuggire al controllo umano. La leggenda ispirò anche il cinema espressionista di H. Galeen e P. Wegener<sup>17</sup>, di certo noto a Švankmajer<sup>18</sup>.

Il regista, invece, trova non tanto in Marlowe (atto I, scena 1), quanto nella resa più immediata e popolare della prima scena del *Doktor Faust* del marionettista Matěj Kopecký<sup>19</sup>, il contenuto della sequenza successiva nella quale Faust è avvertito prima da un angelo fantoccio di non sperimentare ulteriormente l'alchimia e di tornare alla teologia e incoraggiato poi da un demone marionetta a fare ciò che davvero vuole. Le due scene sono costruite in parallelo: in entrambi i casi, le teste che sono calate sul corpo ligneo dei due esseri rotolano fino al teatro dall'esterno (la prima da un viale, la seconda da una foresta), si innestano dall'alto sullo stesso corpo e, una volta che hanno pronunciato la propria battuta, si muovono in senso contrario. I due personaggi sono chiaramente mossi dalle mani di un marionettista, l'unico elemento visibile della figura di quest'ultimo. È chiaro che Švankmajer

---

<sup>13</sup> Va ricordato che il rabbino era una conoscenza di Rodolfo II (imperatore della famiglia di Asburgo tra il 1576 e il 1612, noto per aver spostato la capitale a Praga, interessato alle scienze magiche e all'alchimia), per il quale Švankmajer nutriva un grande interesse.

<sup>14</sup> Rispettivamente, *Il Golem* (1808), *Isabella d'Egitto* (1812) e *L'uomo della sabbia* (1815).

<sup>15</sup> *Il Golem* (1914).

<sup>16</sup> *Il risveglio del Golem* (1934).

<sup>17</sup> Sceneggiatori e registi del film *Il Golem* (1915), ormai quasi del tutto perduto. Wegener è anche il regista dei due *sequel*, *Der Golem und die Tänzerin* (1917) con Rochus Gliese e *Il Golem: come venne al mondo* (1920) con Carl Boese.

<sup>18</sup> Per il trattamento in epoca moderna della leggenda, cfr. Gelbin, 2011; Baer, 2012.

<sup>19</sup> A proposito delle molte varianti della leggenda realizzate dai marionettisti cechi, cfr. Müller-Kampel, 2019: 141-204. Secondo Drábek, 2009, è una delle versioni del dramma di Marlowe a influenzare maggiormente le opere faustiane dei marionettisti cechi.

stia combinando in un'unica maschera i due esseri soprannaturali, ciò che sembrerebbe esplicitare l'ambivalenza di bene e male, tema già trattato da Goethe.

In questo modo, il regista ribadisce la metateatralità della vita umana: il protagonista solo apparentemente è un essere autonomo messo davanti ad una scelta. In realtà, infatti, non prende nessuna decisione, ma semplicemente si lascia trasportare dalla situazione che, stavolta, lo mette di fronte ad una nuova marionetta, che rappresenta Wagner e che, ceremoniosamente, si scusa per l'intromissione e gli annuncia che due amici lo aspettano fuori (sono quelli che gli hanno porto la mappa all'inizio della storia), prima di uscire e finire attaccata ad un piolo.

Il protagonista si muove ora in quello che sembra il mondo "reale", mentre le sue scene sono affiancate a quelle "teatrali" recitate dalle marionette semoventi sullo sfondo del laboratorio alchemico da lui stesso appena visitato. La giustapposizione conferma sostanzialmente l'intercambiabilità dei due piani della narrazione. Così, mentre Faust apparentemente riemerge dal labirinto di viuzze<sup>20</sup>, raggiunge i due "amici" in un ristorante e riceve da uno dei due, da sotto il tavolo, un borsone per poi ritornare sui suoi passi, sul palcoscenico una marionetta clownesca (in realtà, uno dei personaggi del teatro di figura ceco di epoca barocca, il Kašpárek, già maschera comica della tradizione marionettistica dell'Europa centrale, corrispondente a Punch in Inghilterra, a Pulcinella in Italia e a Guignol in Francia e interpretato nel film da Jiří Suchý; Malik, 1954; Dubská, 2009; Petrák, 2024), che lo definisce come un grande intellettuale, cerca un incantesimo su un libro misterioso, senz'avere subito fortuna (anche perché non capisce il latino), e poi trova una strampalata ricetta per trasformare una strega maleodorante in una giovane profumata. Poiché, come afferma, non riesce a comprendere nulla con il cervello, decide di sedersi sopra il libro per poterne assimilare i contenuti attraverso un'altra... via e, a quel punto, è sgridato da Wagner, che appare sul palco.

Questa scena è una riproposizione degli spettacoli di marionette su Faust, noti fin da bambino al regista: si veda, ad es., la terza scena del primo atto della commedia di Matěj Kopecký. Gli autori ottocenteschi di queste farse introducono sempre una pantomima comica in una sorta di *entrelacement* con la narrazione principale: la loro scelta appare ispirata dal dramma di Marlowe, che utilizza Wagner nel ruolo di buffone, alternando, appunto, scene con Faust al centro con altre in cui è il servitore a scimmiettarlo (ad es. nel primo atto, la seconda e la quarta).

---

<sup>20</sup> Il *Faust* di Švankmajer è caratterizzato dalla struttura del labirinto, che indica la perdita di identità attraverso la perdita dell'orientamento (Hedges, 2009: 195-196).

#### 4. L'evocazione di Mefistofele e... il suo doppio comico.

Un'operazione di *reductio ad absurdum* similare è quella che segue: Faust prima e il suo servo dopo (ha accettato nel frattempo di prendersi l'incarico) evocano rispettivamente Mefistofele e due diavoli comuni. L'uomo sale in soffitta, rischiando di cadere dalle scale che si sbriciolano sotto il suo peso; estrae dalla valigia alcuni oggetti stregoneschi, compresa una veste bianca che indossa e un cerchio magico sul quale deve restare, se non vuole essere trascinato via dalle forze che sta chiamando a raccolta. Difficile seguire il suo incantesimo (che utilizza il latino e l'ebraico e che probabilmente è una sorta di *gibberish* inventato), pronunciato continuamente mentre l'uomo frusta il sigillo del demone, già introdotto in apertura di film.

L'epicità del momento è sottolineata da una serie di sotto-scene nelle quali sono introdotte le trappole che dovrebbero impedire l'evocazione di Faust: altri sigilli appaiono sulle pareti; un esercito di scope cerca di ostacolare la vista dell'uomo (una citazione dell'*Apprendista stregone* di Goethe, la ballata del 1797 che ha ispirato un fortunato episodio del disneyano *Fantasia*); alcuni tamburi suonati perversamente da una coppia di mani provano a disturbare il suo udito; le stesse mani gli puntano contro una miriade di balestre. Poi, all'improvviso, Faust si ritrova catapultato in due paesaggi estremi: un canyon, alla sommità stretta di una montagna erosa; poi in una distesa di ghiaccio - l'accettazione della rottura dell'unità di luogo e di tempo è assicurata dall'immobilità del personaggio, per cui lo spazio nel quale egli gravita si trasforma in una dimensione a parte, tra la realtà fisica e quella soprannaturale. Infine, Faust è prima coperto da una valanga d'acqua, poi attaccato da un carro infuocato (che sveglia la guardia del teatro, la quale lo segue per spegnere l'incendio). Va osservato che quest'oggetto di scena è già usato nella tradizione marionettistica, seppure in altro contesto: in genere, infatti, nel finale delle opere teatrali di marionette du Faust (ad es. l'ottava scena del quarto atto della versione di Kopecký), Kašpárek sostiene di aver visto un carro che, allo scoccare della mezzanotte porterà il suo padrone nell'oltretomba.

Solo alla fine, si fa vedere Mefistofele: egli appare come un pezzo di creta che prende la forma di una faccia, che si umanizza fino a diventare quella di Faust. La differenza rispetto all'uomo è che i suoi movimenti sono a scatti<sup>21</sup>. Quando, poi, essa dovrà scomparire, si

---

<sup>21</sup> Il regista, in questo modo, crea una tensione tra la rigida gesticolazione dei burattini e delle figure animate e l'espressione dinamica degli attori. Cfr. Česal, 1983: 11.

dividerà in tre parti, rispettivamente la lingua, l'orecchio e il bulbo oculare. Non c'è differenza ontologica tra l'uomo e il demone: in modo diverso da quello che capita nelle versioni letterarie del mito, Faust è *anche* Mefistofele, è insieme la sua parte buona e quella cattiva, sul campo di battaglia che è il suo animo (Stojanova, Gravel, 2009: 44; Pontieri, 2019: 86-87).

Inizia, allora, il dialogo centrale tra i due personaggi principali, che, poi, sono significativamente lo stesso attore (e dunque, in un certo senso, bisognerebbe parlare di monologo)<sup>22</sup>: il senso di questa scelta è probabilmente che la richiesta da parte di Faust di servirlo per tutta la sua vita in cambio dell'anima non è tanto una dimostrazione della sua autonomia di giudizio, quanto il tentativo, fallito fin da subito, di togliersi le "catene" della società<sup>23</sup>. Mefistofele stesso descrive se stesso come lo schiavo umile di Lucifer, per cui, se Faust lo desidera come servitore, deve chiedere prima al suo legittimo padrone.

Faust è convinto di avere trovato una sorgente di potere nella conoscenza arcana della magia, ma, in realtà, non è al corrente di tutte le regole che guidano questo mondo. Mefistofele, ad esempio, non è stato obbligato a presentarsi davanti a lui dalle sue possenti parole: piuttosto, deve apparire ogni volta che uno sfortunato ripudia la fede in Cristo. Anche Lucifer, da come si esprime il suo messaggero, è "costretto" al suo ruolo di principe delle tenebre dalla presunzione e dall'orgoglio; anche Mefistofele è amareggiato per aver dovuto lasciare le gioie eterne del Paradiso. Alla fine, si convince a portare il messaggio di Faust: quest'ultimo potrà vivere ventiquattro anni ottenendo tutto ciò che vuole; scaduto il contratto, dovrà rendere la propria anima all'Inferno.

Il cambio di scena con l'apparizione di un fondale di carta nella soffitta segnala l'ingresso di Kašpárek<sup>24</sup>: con la sua entrata in scena il film torna ad ispirarsi alle commedie di marionette dell'Ottocento. In queste opere era normale che questo personaggio, familiare al pubblico nel ruolo di buffo servitore del protagonista, evocasse, come fa nella pellicola, il diavolo (Reichlin-Meldegg, 1848: 168, 175).

Tutti i dettagli ricordano appunto la struttura tipica di questi testi: Kašpárek, che ha in mente di catturare un uccello, entra nel cerchio magico, pensando di essere in un luogo dove sarà più semplice farlo (Kraus, 1891: 36); poi, pronuncia una parola magica, con la quale evoca accidentalmente la marionetta di un altro demone. Per quanto ignorante e poco intelligente, non si lascia convincere a uscire dalla barriera protettiva, anche perché

---

<sup>22</sup> Come già intuito da Marton, 1995.

<sup>23</sup> Faust agirebbe per noia, secondo Richardson (1978: 133) e Julián (2012: 77-78).

<sup>24</sup> Kašpárek è effettivamente protagonista di alcuni testi comici dove affronta diavoli: tra gli altri, si possono citare Sweigstill, 1946, e Bednář, 1982.

altrimenti il diavolo lo ucciderebbe. Il lazzo era già noto dall'inizio del XIX secolo ed era una parte fissa di ogni commedia con Faust protagonista (Müller-Kampel, 2019: 197-198). Ricevette, poi, una sistemazione nel libretto di un'opera del compositore ceco Josef Berg (1927-1971), il *Johannes Doctor Faust*, oggi quasi completamente ignota, risalente al periodo tra il 1963 e il 1969<sup>25</sup>.

Comincia così una scena assolutamente comica, a metà tra il mondo teatrale e quello reale, con il personaggio di Faust che, uscito per la strada (dove rivede Cornelius e Valdes), funge da cerniera tra i due, restando sulla soglia. Come l'ha evocato («Piluké»)<sup>26</sup>, il suo servo conosce anche la parola per farlo scappare («Padluké»). Il diavolo è costretto più volte a indossare abiti, che nascondono il suo essere una marionetta, e a correre fuori dalla casa, oltre Faust (che si prende la prima volta una spallata), in mezzo ai pacifici passati che urta. Ma a quel punto egli è richiamato più volte dentro la casa da Kašpárek, finché, stremato, si dichiara sconfitto (Müller-Kampel, 2019: 200). Solo a quel punto il suo rivale, rivelatosi più furbo nonostante la sua ingenuità, fugge dal teatro in una foresta, liberandosi addirittura dalle mani del marionettista. Sconvolto e disperato, il diavolo - marionetta esce dalla casa semivestito e, dopo che una signora lo ha notato ed è scappata, pure lui fugge su una Skoda rossa, che ritroveremo nel finale.

Ancora una volta, l'intervento di Kašpárek, ispirato dal trattamento tradizionale della leggenda, è demistificante: come il *clown* che anima alcune scene del *Doctor Faustus* di Marlowe, la sua ripetitiva scena offre un commento ironico all'evocazione di Faust, del quale rappresenta un *alter ego* parodistico, ma più brillante, visto che, pur finendo nel *loop* delle due parole magiche dagli effetti opposti, non si fa turlupinare dal demone, ma anzi trova il modo per sfuggirgli.

Non è questo l'unico caso in cui la storia si avviluppa intorno a una iterazione di gesti o di situazioni: in questo contesto, il teatro, il labirinto dove Faust perde se stesso, diventa una metafora della società dello spettacolo nella quale la vita è ridotta a una serie di inutili gesti meccanici, ripetitivi e senza significato reale.

---

<sup>25</sup> Fitzsimmons, McKnight (2019); Dembická (2010). Berg, probabilmente, utilizzò la versione di un dramma di marionette di Matěj Kopecký, che ammirava (cfr. Štědrón, 1992: 139-140; di diverso avviso Dembická, 2010: 15-16); in effetti, in questa versione, la parola magica (che cambia anche notevolmente da un'opera all'altra) è appunto «Piluké/ Padluké» (si veda l'edizione del *Doktor Faust* di Mathias Kopecký, tradotta in tedesco da Kraus, 1891: 121-123). È sempre in questa commedia che il servo esprime il proprio desiderio di catturare uccelli, ma sbaglia parola magica ed evoca Mefistofele

<sup>26</sup> Berg chiama il buffone proprio Piluke. Per una rassegna delle varianti delle due parole magiche nella tradizione marionettistica (non solo ceca) e per una spiegazione della loro etimologia, cfr. Müller-Kampel, 2019: 196-198, che fa riferimento in particolare ad una interiezione proveniente da una benedizione medievale, «per lac» (cioè «in nome del latte» della beata Vergine Maria).

### *5. Un intermezzo musicale e il perfezionamento del patto.*

Prima che Mefistofele torni per firmare definitivamente il patto, Faust vaga per le strade e nell'attesa si ritrova in mezzo a quelli che potrebbero essere definiti due numeri "musicali". Nella prima scena, segue un vecchio mendicante (interpretato da Antonin Zacpal) che si porta dietro, con aria circospetta, una gamba mozzata presa da un bidone della spazzatura (probabilmente immagina di potersela mangiare). Finisce così in una taverna con un giardino, dove ad un tavolo i macchinisti del teatro giocano a carte, mentre Cornelius fa l'oste e Valdes, che si finge nuovamente cieco, suona la fisarmonica. L'ambientazione ricorda la cantina di Auerbach a Lipsia descritta da Goethe (nella scena quinta del primo atto).

Mentre l'accattone, molestato da un grosso cane nero, finisce per gettare l'arto in un fiume, Faust trova una chiave nei ravioli che gli sono serviti: sono stati i suoi due "amici" a lasciargliela in modo che potesse trovarla. La scena si chiude con un'escogitazione davvero brillante: a Faust è consegnato un trapano a mano perché faccia un buco nel tavolo e da lì esce una sorta di fontana di vino, dalla quale prima beve in un bicchiere lui e, poi, quando se n'è andato, anche gli altri ospiti, seppure in modo più animalesco.

Nella versione di Goethe, è Mefistofele che, dopo essersi fatto portare un succhiello, produce il miracolo della fontana davanti alle anziane matricole universitarie che stanno facendo baldoria e delle quali si vuole prendere gioco: quando sono in procinto di bere il vino dalla tavola, però, il diavolo lo trasforma in fuoco e, per questo motivo, è costretto a fuggire con un annoiato Faust.

Nella seconda scena di questa sequenza "musicale", Faust passeggiava per le strade fatiscenti della città, finché scopre che la chiave che ha trovato serve ad aprire la saracinesca, mezza inceppata, di un negozio, quasi completamente al buio. Seguendo uno spiraglio di luce, egli entra in una nuova stanza: all'improvviso i macchinisti lo costringono a indossare un costume. Il palco, dove si esibirà, è all'esterno del teatro, un prato pieno di paglia che un gruppo di ballerine rastrella (Nesselson, 1994) e dove poi passa un trattore guidato da un lavoratore.

Da questo momento, anche gli elementi narrativi costitutivi del film sono sottoposti ad una sorta di processo di artificializzazione: gli spazi già distorti sono sempre meno realistici; la musica e i vocalizzi di Faust sono semplici tracce audio preregistrate; la scenografia di cartapesta si alterna con il campo agricolo. In questo modo la realtà univoca del mondo si sfalda e appare sempre più illusoria e sempre meno genuina (Bertetto, 2007:

11-13).

Faust, allora, appare sul palco (che, stavolta, è interno al teatro) ed è costretto ad aprire la bocca, fingendo di cantare, dall'opera di Gounod, prima *Vains échos de la joie humaine* e poi il recitativo successivo *Mais, ce Dieu que peut-il pour moi?*. L'atmosfera dell'originale è, in qualche modo, rispettata: Faust, nel capolavoro di Gounod, infatti, ormai in punto di morte, si lamenta della vanità del sapere umano e pensa di uccidersi con il veleno; tuttavia, per due volte, le voci di alcune giovani e di alcuni contadini, ascoltate dalla finestra, lo fermano, finché, poi, decide di chiamare il diavolo. Nel film di Švankmajer, sono presenti, effettivamente, sia il coro delle ballerine - che, dopo aver lavorato e mangiato della zuppa, dormono (il loro coro, in Gounod, comincia una battuta proprio così: «Paresseuse fille / qui sommeille encor!») e, quando Faust invoca il diavolo, si svegliano sotto una pioggia battente e, poi, scappano sul palco interno, davanti all'uomo che sta cantando - sia un trattorista, che le guarda concupiscente mentre sono sdraiata.

La scena termina in teatro, con il pubblico che applaude fragorosamente (il che conferma il potere di Mefistofele che ha reso il prossimo firmatario del contratto con l'Inferno un cantante lirico di successo). Il fatto che gli spettatori accettino che il protagonista non faccia altro che muovere la bocca a ritmo di musica è un altro segnale: è come se si volesse ribadire che vivere è un atto di recitazione, in se stesso quindi inautentico, perché ogni scelta che l'uomo può fare è in realtà un obbligo al quale egli è destinato a cedere. Dunque, se Faust, come succederà, accetta il patto con Mefistofele, non lo fa volontariamente, ma perché è il mondo stesso che lo circonda che non può che costringerlo in quella trappola.

Come nell'opera di Gounod, anche nel film di Švankmajer appare Mefistofele o, meglio, la testa di creta che lo rappresenta, chiusa nella buca del suggeritore. Il contesto suggerisce che quella non è la "realtà", ma una scena del teatro delle marionette. E, infatti, non appena Faust accetta di firmare il patto, una testa lignea cala sulla sua e lo trasforma interamente in una marionetta. Lo stesso capita a Mefistofele, che prende il polso del Faust-marionetta e glielo taglia per fargli firmare col sangue il contratto. Con il cambiamento progressivo del corpo del protagonista, il film mette in scena l'incertezza dell'identità dell'uomo contemporaneo, negata quando, appunto, all'uomo in carne ed ossa si sostituisce all'improvviso la marionetta (Sorfa, 2011: 23).

Le due teste che rotolavano l'una in un viale, l'altra in una foresta all'inizio del film tornano in campo per trasportare sulla scena l'una piccole marionette di angeli e l'altra altrettante di diavoli. È una di queste ultime che porge a Faust la penna d'oca con cui

intingere il sangue, ma per due volte un angelo interviene e la spezza. Mefistofele si spazientisce, dando la colpa all'esitazione dell'uomo, ma, alla fine, i diavoli sopraffanno gli angeli, distruggendoli, prendono il contratto firmato e scappano nella testa che torna indietro. Allo stesso modo, anche gli angeli rientrano nella loro testa che si muove nella direzione opposta, lasciando il teatro. La lotta non ha avuto reali conseguenze sugli angeli, che sembrano ritornare alla loro forma originaria, anche se, poco prima, apparivano distrutti: ciò fa sospettare che quella in atto tra le due forze opposte sia, ancora una volta, una mascherata senza significato.

Faust, a quel punto, getta la propria testa lignea a terra, pur restando legato alle corde del marionettista: chiede solennemente a Mefistofele di mostrargli tutti i misteri dell'universo, l'inferno e il paradiso. Alla fine del primo atto, mentre il pubblico applaude, si aggrappa a Mefistofele e vola via, escogitazione tipica del teatro di marionette. In realtà, entrambi sono destinati a essere messi a posto dall'artista. Faust, però, riesce a liberarsi dal gancio e, per giunta, butta a terra anche la marionetta di Mefistofele.

Lo spettacolo è stato interrotto: il pubblico sciamava fuori dalla sala alla caffetteria, dove riappaiono Cornelius e Valdes. Il primo beve i rimasugli di tre bevande, mescolandole insieme. L'altro divora un dolce senza pagarlo. Intanto, Faust riposa, finché Mefistofele lo sveglia, apprendendo in tre parti sulle pareti dello spogliatoio (poi, come al solito, la testa assumerà la forma umana del protagonista). L'uomo si lamenta di non essere in grado di comprendere la forza misteriosa che governa il mondo e la ragione ultima della vita. Questa conoscenza, però, afferma il diavolo, è impossibile da raggiungere per un uomo che comprende solo attraverso le parole (lo spunto viene dal dramma di Grabbe, in particolare dalla prima scena del secondo atto). In questa dichiarazione si profila la sfiducia da parte del regista nei confronti della comunicazione verbale, ormai incapace di precisione (Rudrum, 2005).

Faust, disilluso, lo maledice, ma, come dice Mefistofele, è lui che s'è fidato del diavolo e quindi s'è dimostrato uno sciocco. Insomma, la conoscenza, che in precedenti versioni rappresenta il motore del travimento del protagonista, è ridotta a un simulacro, un'illusione che non porta alla verità, ma semmai alla confusione (Johnson, 2017: 99-105). I libri che Faust legge o le informazioni che Mefistofele gli elargisce non gli offrono risposte, ma lo ingannano, divorando il suo tempo e la sua anima - tuttavia, quando se ne accorge, è troppo tardi per tornare indietro.

Di fronte all'insulto, Faust ricorda al demone che comunque egli è legato a lui dal patto e che fino alla fine il suo padrone lo sfrutterà a suo piacimento. Anche se, in teoria, il

dialogo avviene tra i due personaggi e basta (o forse si svolge nell'anima dilaniata di Faust), tutto fa pensare che anch'esso sia da considerare una parte del dramma che Faust sta recitando. In particolare, è da segnalare la mancanza di memoria del protagonista, che deve rinfrescarla, leggendo il copione. Subito dopo, è nuovamente la campanella a chiamarlo sul palco. Allora, egli dà un nuovo vendicativo calcio alla marionetta che rappresenta Mefistofele e, poi, indossa la testa di legno.

#### *6. La visita dal re del Portogallo e l'ultima seduzione.*

Faust, desideroso di dimostrare la propria abilità al mondo, chiede a Mefistofele di trasportarlo alla festa di compleanno del re del Portogallo. Si attacca nuovamente alla sua marionetta e i due volano via insieme. Appare sulla scena a sua volta Kašpárek, che, avendo promesso di non lasciarsi andare a... peti, è trascinato da un altro diavolo fino alla corte lusitana, costituita tutta da marionette. Qui cade davanti al re, che, pensando che l'uomo stia cercando il suo favore, gli promette qualunque cosa. Ma il servo non fa altro che annunciare il suo padrone, corre via, trova una tavola imbandita e comincia a mangiare.

Quando Faust si presenta, il re lo ringrazia sentitamente e gli chiede di far apparire David e Golia. L'uomo vi riesce, facendo intervenire Mefistofele, che resta nascosto. In realtà, i due personaggi sono solamente dipinti su due fondali; uno di essi cadendo rivela la presenza di due diavoli, il che fa infuriare il sovrano che caccia su due piedi l'ospite, abbandonando il posto con tutta la sua corte.

Faust reagisce nel modo peggiore, chiedendo al servitore di anegare i suoi ospiti. Le marionette talora corrono all'esterno, talora in luoghi coperti, dove le onde che li travolgono sono di cartapesta. Alla fine, su una vera distesa d'acqua, Faust, che si toglie la maschera di legno, gioca a bowling sulla superficie. Poco dopo, egli si ritrova nel teatro dal quale è partito: i locali sono pieni d'acqua, perché, come scopre subito dopo, ha lasciato aperto il rubinetto del lavandino nel camerino. Mentre cerca di asciugare il pavimento, la palla con cui ha giocato si trasforma nella testa di Mefistofele.

Tutta la scena è già nella tradizione del teatro di marionette ceco: ad es., nella già menzionata commedia di Matěj Kopecký, Faust vola in Persia, dove si vanta della propria abilità di mago davanti al re locale. Perché sia scelto il Portogallo come meta (ad es. a partire dalla prima scena del terzo atto di una versione anonima attribuita a un certo A.B., pubblicata nel 1862), è abbastanza chiaro: i marionettisti erano al corrente del grave terremoto che aveva distrutto la città di Lisbona nel 1531. In realtà, va ricordato che anche

nel *Doktor Faust* di Kopecký è menzionata questa nazione: Faust chiede provocatoriamente a Mefistofele di andare colà a rifornirsi di materiale per dipingere il Crocifisso che lui stesso ha visto a Gerusalemme (atto quarto, scena prima).

Faust è ora convinto di lasciar perdere la magia e di averne avuto abbastanza dei piaceri mondani. Il suo desiderio di pentimento lo porta nuovamente a prendersela con Mefistofele. La solita testa d'angelo, rotolando sul solito viale, prende posto sulla propria marionetta e gli promette il perdono di Dio. Faust si inginocchia davanti a un quadro *kitsch* di Gesù: anche in questo caso, la testa della marionetta si cala su di lui. Proprio quest'ultimo dettaglio dimostra che anche questa decisione non "libera" Faust: semplicemente ha cambiato padrone, ma in entrambi i casi è costretto in un ruolo che non del tutto è il suo. Che, poi, il suo pentimento non sia del tutto genuino è provato dal seguito.

Mefistofele, infatti, per recuperare l'anima di Faust, fa travestire dal marionettista (che comunque rimane anonimo) un suo collega come se fosse la bella Elena di Troia (tra l'altro, per ottenere quest'effetto, egli deve togliere le corna alla testa della marionetta). Quest'ultima è dotata di tale fascino da sedurre il protagonista e distrarlo dal rimorso. La situazione è tale che il quadro davanti al quale egli era inginocchiato si squarcia.

Conquistare Elena, però, non è esattamente facilissimo: lei corre via in mezzo a scheletri di edifici ricoperti dall'erba, finché cade in un buco nel terreno. Faust, tolta la solita testa da marionetta, vi si cala, cadendo a terra. Non è ancora finita: la marionetta scappa ancora nel buio di una cripta piena di ossa e bare, il che fa presupporre una connessione tra il corpo della "donna" e un cadavere, in uno spazio in cui è tutto sommato credibile una trasfigurazione tra l'inerte e l'animato (Shera, 2001: 138), vista anche la scarsa luce che avvolge i due protagonisti. Stavolta, in effetti, il protagonista la trova e giace insieme con lei. Dopo il rapporto, spento il suo desiderio, però, scopre di aver fatto l'amore con un demone di legno e si sente male, tanto da vomitare (Hames, 2008: 92). Il burattino torna inanimato, tanto da poter essere trascinato via senza vita, e nel protagonista resta solo l'orrore del cadavere: Eros è diventato Thanatos in un attimo. L'oggetto è un vuoto che assorbe l'uomo in carne ed ossa, il quale, tornato in se stesso, comprende di aver ceduto non solo alle proprie peggiori pulsioni, ma soprattutto all'oggettificazione alla quale tutto, nelle società contemporanee, cede, anche e in particolar modo gli istinti più puri. Faust, così, torna al teatro, trascinando il "corpo" inerte della marionetta, e attacca Mefistofele, accusandolo di averlo tradito per l'ennesima volta.

Anche questa scena di seduzione è già tipica della tradizione dei marionettisti cechi. Nella versione già vista di Kopecký, al posto del quadro, Faust prega davanti ad una croce

che ha convinto Mefistofele a dipingere, ma quest'ultimo spinge verso di lui la Vergine, che altro non è che un diavolo travestito (atto quarto, scene prima e seconda).

### *7. Il finale.*

Nella conclusione, Lucifer arriva prima del previsto a reclamare l'anima di Faust. A quest'ultimo sembra troppo presto, ma il demone gli spiega che Mefistofele lo ha servito giorno e notte, per cui il suo tempo è stato dimezzato (anche questo elemento narrativo arriva a Švankmajer dal teatro di marionette). Annuncia che i diavoli arriveranno, come da tradizione, a mezzanotte per portarlo via.

Kašpárek implora invano Faust di fuggire. Il padrone, tuttavia, non sa dove andare, perciò gli ordina di assumere due guardie per combattere i demoni. Kašpárek esce dalla casa, restando pur sempre una marionetta, e cerca per la strada di reclutare qualcuno, senza grande successo, perché nessuno, nella vita reale, dà retta alla sua proposta. Nell'intanto, Cornelius e Valdes entrano nella casa e vi portano due marionette, che prendono vita e si presentano a Faust, del quale storpiano il nome, ridicolizzandolo, come Claude e Hoper - anche questi giochi di parole risalgono al teatro di marionette. L'uomo le fa sistemare ai lati della porta dello spogliatoio, dove si chiude, disperato, per aspettare la mezzanotte e brucia il copione che lo ha perduto. Il fatto che i suoi aiutanti "provengano" da due suoi falsi alleati fa sospettare che anche la resistenza che essi tenteranno di fronte a Mefistofele sia un'altra mascherata.

I due riescono a cacciare i diavoli durante i primi assalti, ma suona un'ultima volta la campanella che chiama gli attori sul palco. A guidare l'ultimo attacco è la marionetta di Mefistofele, aiutata da altre due della stessa taglia e da quelle piccole fuoriuscite dalla testa di demone. I due sorveglianti sono dati alle fiamme e fuggono. Dietro di loro, si palesa, ancora una volta, la guardia giurata del teatro, con l'estintore. Anche questa scena con le guardie appartiene alla tradizione popolare ceca (Drábek, 2009: 31). Nel frattempo, Faust è già fuggito, avendo lasciato il costume di scena per terra, in preda al panico. Nell'uscire dalla casa, investe un adepto con in mano la mappa. Faust, dunque, ritrova sulla propria strada un altro come lui condannato alla stessa tragedia.

Pensando di riuscire a farla franca, si getta in strada senza fare attenzione ed è investito dall'auto rossa già presente in diverse scene. Muore sul colpo, mentre una folla si raduna intorno a lui. Cornelius e Valdes guardano divertiti il vagabondo che già conosciamo e che si porta via una gamba mozzata del cadavere di Faust (un po' come succede nella terza

scena del quinto atto al Faust marlowiano, ritrovato in pezzi dai suoi amici che comprendono che egli è finito all'inferno). Infine, un poliziotto controlla l'auto, ma non c'è un conducente al quale dare la colpa.

La stessa auto dell'incidente, come abbiamo appena scritto, appare anche in altre situazioni significative del film: all'inizio, sta quasi per investire il protagonista, mentre è alla ricerca del luogo misterioso segnato sulla mappa; gli passa accanto quando l'uomo entra nella taverna. Ha, per così dire, la funzione della scritta «*Homo, fuge!*» che appare sul braccio di Faust, poco dopo la firma definitiva del contratto in Marlowe (secondo atto, scena prima) e che lo invita a fuggire, finché è ancora in tempo. La Škoda 120, però, è anche un simbolo di mediazione tra il mondo terreno e l'Inferno: prima, mette alla prova la determinazione del protagonista nel cercare la conoscenza della magia nera; poi, lo uccide quando cerca di fuggire. Va anche ricordato che, a quanto racconta lo stesso regista, quel tipo di vettura è protagonista di un evento che lo riguarda: quando era un giovane studente, decide con un amico di evocare il diavolo in un prato appena falciato; un forte vento li avrebbe fatti cadere in un fossato e si sarebbe palesata, appunto, una Škoda rossa il cui conducente avrebbe aperto la portiera, quasi fosse un invito a loro rivolto a salire (Švankmajer, 1996: vi).

Il finale si comprende meglio se si considera l'assunto principale, che è quello di dimostrare che l'uomo non può liberarsi, nemmeno con la coscienza di essere un prigioniero. Faust è solo "un" Faust, come mille altri prima e dopo di lui (lo chiarisce la *Ring-Komposition* conclusiva, con la quale lo spettatore comprende che ciò che è successo a Faust capiterà anche a chi verrà dopo di lui). Perciò, non è possibile che egli possa salvarsi: non può scegliere tra male e bene, come i protagonisti della letteratura faustiana, per il semplice motivo che il bene non esiste - esiste solo la gabbia sociale.

#### 8. Conclusioni.

Švankmajer effettivamente crea un'opera ricca di spunti, ma in realtà non dipende tanto dalla trattazione dell'argomento delle opere letterarie più note, ma da quella dei marionettisti cechi, dai quali trae, come s'è dimostrato, numerosissimi spunti, per non dire tutti<sup>27</sup>. È vero che, secondo quanto è stato ricostruito a suo tempo da Bolte (Lewalter - Bolte,

---

<sup>27</sup> Nel suo discorso per l'accettazione della laurea *honoris causa* presso la FAMU, lo stesso regista ammette di aver sempre fatto teatro di marionette (Švankmajer, 2003: 120). Nel diario pubblicato con il copione del *Faust*, egli sostiene di non essere in debito né nei confronti di Marlowe né nei confronti di Goethe (Švankmajer, 1996: xii). Molti recensori ripetono l'idea che il regista abbia utilizzato soprattutto fonti letterarie: De Blois, 1994,

1913), la tragedia di Marlowe, la quale divenne immediatamente nota in Germania e poi nel resto d'Europa, lasciò la sua impronta sul lavoro di molti artisti itineranti dell'Europa centrale fin dal XVII secolo: si potrebbe dire che quello che appare marlowiano in questa pellicola lo è perché già "digerito" e introdotto nella tradizione narrativa dai marionettisti che abbreviarono e rimaneggiarono, soprattutto eliminando le parti "serie" a favore di quelle "comiche", il testo del dramma inglese. Non va sottovalutato il fatto che le rappresentazioni di marionette in terra cecoslovacca erano portatrici di una forma di protesta nei confronti del potere costituito, accettata di buon grado da quest'ultimo (White - Winn, 2011: 39).

Del regista è, invece, l'impianto interpretativo del mito di Faust: il personaggio che nella tradizione culturale europea incarna la tensione tra conoscenza e moralità, tra libertà e autodistruzione è reinventato da Švankmajer, che gli strappa gli elementi trascendenti o romantici, sostituendoli con una visione grottesca e nichilista della realtà (Cherry, 2002). Il destino del protagonista non è quello di un uomo eccezionale, la cui individualità lo ha condotto ad attraversare esperienze quanto meno singolari, ma è quello di tutti quanti gli esseri umani, la cui esistenza è del tutto predeterminata da strutture sociali e culturali invisibili (siano esse quelle del regime comunista o quelle del capitalismo selvaggio), come l'identità del marionettista che muove i personaggi sullo sfondo del teatro nel quale opera.

L'idea di Švankmajer è che tutti, non solo il suo Faust, ci ritroviamo intrappolati in un teatro-labirinto nel quale realtà e *fiction* sono giustapposte tanto da confondersi del tutto<sup>28</sup>. Sulla scorta del pensiero di Carl Gustav Jung, in particolare della sua teoria degli archetipi e dell'inconscio collettivo, è possibile così interpretare il protagonista come una figura simbolica di tutta l'umanità, impegnata in un viaggio interiore alla ricerca di se stessa, viaggio che, tuttavia, in questo caso si trasforma in un percorso di alienazione e perdita di identità. Durante questo percorso l'individualità dei singoli si liquefà assieme alle certezze fondative della vita umana, per cui non ci si può affidare a nessuna delle verità tramandate, nemmeno quella della differenza tra il bene e il male e della loro alterna lotta per influenzare i destini del mondo.

Ecco spiegata anche l'ossessione di Švankmajer per le marionette: nei fili che le guidano egli vede un'analogia con il fatto che il destino dell'uomo è predeterminato

---

collega il film solo a Goethe; Harvey, 2020, fa riferimento anche a Marlowe; Schwartz, 2004, vi aggiunge anche Grabbe. Più completa la recensione di Faller, 1995, che cita anche la tradizione del teatro di marionette ceco. Katz, 2004, sostiene che sia soprattutto quest'ultima la fonte del regista. Vimenet, 2010, fa il nome tra l'altro di Kopecký, tra le fonti del regista, che però trarrebbe ispirazione anche dagli altri scrittori già individuati e dall'opera di Gounod.

<sup>28</sup> Dryje (2001: 22). Si tratta, per così dire di uno spazio onirico: Hedges, 2009: 181; Drábek, North, (2011: 536).

(Švankmajer, 2001: 134) o addirittura manipolato o pervertito (Švankmajer, 2003: 121). Sotto questo punto di vista, il bambino che gioca con un teatrino di marionette (quel bambino che è stato lui stesso) è, così, una sorta di mago-creatore, o il giudice supremo dei propri personaggi (Švankmajerová, Švankmajer, 2004: 10).

D'altronde, tutto, nel film, è illusorio; tutto invita a non credere, a non lasciarsi illudere né da Dio (i cui agenti sulla terra sono terribilmente incapaci e impotenti) né dal diavolo. Se è quest'ultimo a trionfare, bisognerà identificarlo con il capitalismo illusorio e pieno di vaghe promesse mai realizzate di libertà; l'altro campo, solo apparentemente positivo, sarà quello del comunismo ieratico e immobile, destinato, però, ad essere travolto o meglio assorbito, in una mescidanza confusa. D'altronde, la pellicola, mescolando insieme varie tecniche cinematografiche (riprese *live-action*, animazioni *stop-motion*), accostando alle marionette uomini che sono vestiti in borghese e sono filmati dal vivo (come nel cinema surrealista di Buñuel e come Švankmajer ha fatto fin da giovane, nella sua produzione per la laurea, *Re Cervo* di Gasparo Gozzi, rappresentato nel 1958), esorta costantemente a travalicare la parete poco difesa che divide il mondo "civile" e quello illusorio, collegato al teatro.

In realtà, *Faust* non è, però, leggibile solo o perlopiù come un esperimento surrealista<sup>29</sup>. L'analisi dei suoi singoli elementi ha dimostrato che essi sono collegati alla storia originale: l'effetto totale potrebbe essere disorientante, ma la narrazione è coerente, anche perché dipende, talora in modo pedissequo, da fonti specifiche.

Al massimo, ciò che rende il *Faust* di Švankmajer un'opera unica è la sua capacità di reinterpretare il mito in chiave contemporanea. La tragedia è trasformata in una satira nichilista, il patto con il diavolo in una metafora della perdita di autenticità e del controllo sociale. Da questo lato, Faust non si sarebbe salvato nemmeno scegliendo la fede, magari all'ultimo, come capita in alcuni adattamenti letterari della leggenda: come un personaggio della tragedia classica, non ha scelta o, meglio, la scelta alla quale è obbligato diventa sua responsabilità, per la quale deve pagare, anche se non è, in teoria, colpa sua. In questo contesto, quindi, non conta osservare che Faust non ha ottenuto nulla dal patto con Mefistofele (non il viaggio tra Inferno e Paradiso, richiesto subito dopo la firma, non una vita di piaceri della carne - non lo sono i ravioli alla taverna, non lo è giacere con una marionetta, seppure preparata per l'occasione, né tantomeno la gita in Portogallo): è solo naturale che questo capiti e non tanto perché, come il diavolo stesso gli dice espressamente,

---

<sup>29</sup> Diversamente, Strick, 1994.

Faust avrebbe fatto meglio a non credere nelle promesse della malvagità incarnata, quanto perché nessuno può essere felice nel mondo moderno, anche quando scende a compromessi con la struttura sociale e politica che lo circonda e nella quale spera di trovare il proprio posto. Nessuno *Stato* può essere il luogo utopistico della felicità, semmai potrebbe esserlo la sua mancanza, che, però, non esiste da nessuna parte, nemmeno nella magia.

In ultima analisi, il patto, per com'è raccontato nel film, è soprattutto una metafora della resa dell'individuo ai sistemi di potere che lo manipolano. La firma del contratto, rappresentata sulla scena come un atto meccanico e privo di pathos, riflette la perdita di autenticità nella società moderna. Faust non firma con convinzione o in preda alla disperazione, ma come un automa. Il suo gesto diventa simbolo dell'alienata condizione umana in un sistema che riduce le scelte individuali a mere formalità burocratiche.

Qualche interprete ritiene che il regista non ci dica chi è che "tira" i fili di noi uomini "pupazzi" e questa posizione è davvero disarmante. Basta leggere solo le sue interviste ed è chiarissimo che, secondo lui, è l'ordine umano l'assassino delle nostre individualità, perfino quando, come in questa pellicola, finge di essere soprannaturale. Cornelius e Valdes, che il povero Faust continua a incrociare durante tutta la sua avventura e che qualche volta appaiono sotto una luce positiva, molto più spesso sotto una completamente negativa, sono la rappresentazione di una sorta di polizia segreta (comunista o capitalista poco importa), che, anche se sembra incapace di esercitare qualunque tipo di controllo sulla coscienza, attira gli spiriti liberi o anticonformisti in una trappola dalla quale l'unica speranza di evasione è la morte, con la conseguente presa di coscienza dell'inganno (Žižek, 2007: 18). Per il Faust contemporaneo, d'altra parte, ogni tentativo di vivere oltre il perimetro delle norme sociali è votato all'insuccesso: il rifiuto delle leggi, della religione e della morale non è altro che un suicidio (Orvieto, 2006: 309).

D'altronde, tutto nella vecchia Praga descritta da Švankmajer puzza di stantio, di degenerato, di sporco, di polveroso, di decadente: tutto aspira all'autodistruzione, alla autoconsumazione, all'annullamento (Dryje, 2001: 24; Švankmajer, 2001: 137). Anche gli oggetti quotidiani cui il regista dà vita sono una presenza inquietante: sembrano avere, come egli stesso spiega in un'intervista del 1995, «una memoria e una volontà propria» (Cardinal, 1995; Richardson, 2006; Feyersinger, 2009; Sorfa, 2010; Castellitto, 2010: 6; Chryssouli, 2019; Pascual Galbis, 2024; Sánchez Tierraseca, 2025). Del resto, già André Bazin ha spiegato ai critici cinematografici l'importanza dei cosiddetti "oggetti-filmici", capaci di rivelare la verità della materia: quale film meglio del *Faust* può dimostrare la validità di questa tesi? Libri, utensili, perfino il cibo non sono solo semplici strumenti della trama, ma

piuttosto protagonisti a sé stanti, portatori di significati allegorici, confermando le idee di base del regista. Esistono per il loro effetto straniante che ci costringe a chiederci quale sia la vera natura della realtà intorno a noi. Esistono in quanto decontestualizzati e defunzionalizzati, come tanti esempi del surrealista *objet trouvé*, critici di un'era (quella moderna) costruita tutta sull'idea dell'utile e del funzionale (Hames, 2011: 92). La stessa finalità serve la colonna sonora di František Belfín, che mette insieme, oltre che i due pezzi dell'opera di Gounod, soprattutto rumori quotidiani che, nella loro anticonvenzionalità, amplificano l'atmosfera claustrofobica.

## Bibliografia

A. B. (1862), *Johannes Doktor Faust. Schreckliche Komödie mit dem Teufel und noch schrecklicherer Höllenfahrt des armen Faust bei schauderhaftem Feuerwerk und grauenvollem Donnerwetter. Trauerspiel in VI Aufzügen*, Prag, Verlag des Herausgebers.

AITIO Tommi (1994), «Alitajunnan alkemisti surrealismin ihmemaassa», *Filmihullu* 2, pp.33-35.

ANDREW Geoff (1994), «A Faust Buck», *Time Out*, Sept., pp.1-5.

BAER Elizabeth R. (2012), *The Golem Redux: From Prague to Post-Holocaust Fiction*, Detroit, Wayne State University Press.

BATFROI Severin (2007), *La via dell'alchimia cristiana*, Roma, Arkeios.

BEDNÁŘ Ivan (1982), *Kašpárek a doktor Faust: Komedie podle loutkové hry Kamila Bednáře Johanes doktor Faust*, Praha, Dilia.

BERTETTO Paolo (2007), *Lo specchio e il simulacro: il cinema nel mondo diventato favola*, Milano, Bompiani.

BROOKE Michael (2007), «Interview with Jan Švankmajer», *Vertigo*, n. 3/5, pp.40-41.

CARDINAL Roger (1995), «Thinking through Things: The Presence of Objects in the Early Films of Jan Švankmajer», in HAMES Peter (ed.), *Dark Alchemy. The Films of Jan Švankmajer*, Westport, Greenwood Press, pp.78-95.

CASTELLITTO Luigi (2011), «Dovete chiudere gli occhi, altrimenti non vedrete niente», in LANZO Gemma, ANTERMITE Costanzo (eds.), *Movimenti n.6: Jan Švankmajer*, Manduria, Gemma Lanzo editore, pp. 6-17.

ČESAL Miroslav (1983), *Živý herec na loutkovém divadle*, Praha, Orizont.

CHERRY Brigid (2002), «Dark Wonders and the Gothic Sensibility: Jan Švankmajer's *Něco z Alenky* (Alice, 1987)», *KinoEye*, n. 2/1, URL: <[www.kinoeye.org/02/01/cherry01.php#7](http://www.kinoeye.org/02/01/cherry01.php#7)>.

CHRYSSOULI Georgia (2019), *The Alchemist of the Surreal and the Uncanny Valley: Jan Švankmajer, the Puppet and Eerie Animation*, Essex, University of Essex.

COOPER Jean C. (1978), *An Illustrated Encyclopaedia of Traditional Symbols*, London, Thames and Hudson.

DAVIDSON Jane P. (1995), «Golem - Frankenstein - Golem of Your Own», *Journal of the Fantastic in the Arts*, n. 7/2-3, pp.228-243.

DE BLOIS Marco (1994), «Bienvenue en enfer», *24 Images*, n. 75, Dec./Jan., p. 70.

DEKEL Edan, GANTT GURLEY David (2013), «How the Golem Came to Prague», *Jewish Quarterly Review*, n. 103/2, pp.241-258.

DEMBICKÁ Marta (2010), *Johanes doktor Faust (tzw. velká opera) Josefa Berga na scéně*

Janáčkovy opery, Brno, Masarykova univerzita.

DOWD Amanda Marie (2009), *Communication, Consumption and Manipulation: The Body as Language in the Films of Jan Švankmajer*, Tampa, University of South Florida.

DRÁBEK Pavel (2009), «Anglické hry u našich loutkářů a naopak», *Divadelní revue*, n. 20/3, pp.27-44.

DRÁBEK Pavel, NORTH Dan (2011), «'What governs life': Švankmajer's Faust in Prague», *Shakespeare Bulletin*, n. 29/4, pp.525-542.

DRYJE František (2001), *Síla imaginace: Studie k principům filmové tvorby Jana Švankmajera*, in DRYJE František, *Síla imaginace: Režisér o své filmové tvorbě*, Praha, Dauphin pp. 9-109.

DRYJE František (2004), *Jiný zrak*, in ŠVANKMAJER Jan, *Transmutace smyslů*, Praha, Středoevropská galerie a nakladatelství, pp.5-11.

DRYJE František, SCHMITT Bertrand (eds.) (2013), *Jan Švankmajer: Dimensions of Dialogue/ Between Film and Fine Art*, Prague, Arbor Vitae.

DUBSKÁ Alice (2009), «Kašpárek», in *World Encyclopedia of Puppetry Arts*, URL: <<https://wepa.unima.org/en/kasperek/>>.

DUXFIELD Andrew (2018), «Screening the Metatheatrical: Jan Švankmajer's Faust as Marlovian Adaptation», *The Journal of Shakespeare and Appropriation*, n. 12/1, URL: <<https://borrowers-ojs-azsu.tdl.org/borrowers/article/view/243/483>>.

DVORSKÝ Stanislav (ed.) (1969), *Surrealistické východisko; 1938-1968*, Praha, Československý spisovatel.

EHRLICH David, EHRLICH Marcela (2006), «Animated Couples: Jan and Eva Svankmajer», *Cartoons: The International Journal of Animation*, n. 2/1, pp.20-22.

FALLER James M. (1995), «Faust», *Cinefantastique*, n. 26/4, p.59.

FEYERSINGER Erwin (2009), «Bringing Life to Everyday Objects: Ambige Zeichengeflechte in Jan Švankmajers Objektanimation», *Poetica: Zeitschrift für Sprach- und Literaturwissenschaft*, n. 41/3-4, pp.427-454.

FITZSIMMONS Lorna (2000), «Of "Broken Wall, the Burning Roof and Tower": Gyno-Turning in Limit Up and Švankmajer's Faust», in EVERETT Wendy (ed.), *The Seeing Century: Film, Vision and Identity*, Amsterdam, Rodopi, pp. 147-160.

FITZSIMMONS Lorna, MCKNIGHT Charles (2019), *The Oxford Handbook of Faust in Music*, New York, Oxford University Press.

FORNARA Bruno (1997), «Un realismo molto surrealista», *Cineforum*, n. 363/37, pp. 20-24.

FORNARA Bruno, SIGNORELLI Angelo (1997), «Un surrealismo molto realista», *Cineforum*, n. 363/37, pp.25-31.

FROST James (2016), «Jan Svankmajer: Film as Puppet Theatre», *Animation Studies* 11, URL: <<https://oldjournal.animationstudies.org/james-frost-jan-svankmajer-film-as-puppet-theatre/>>.

GELBIN Cathy S. (2011), *The Golem Returns: From German Romantic Literature to Global Jewish Culture, 1808-2008*, Ann Arbor, University of Michigan Press.

GERBER Adolph (1897), «Goethe's Homunculus», *Modern Language Notes*, n. 12/2, pp.35-40.

HAMES Peter (2008), «The Core of Reality: Puppets in the Feature Films of Jan Švankmajer», in HAMES Peter (ed.), *The Cinema of Jan Švankmajer: Dark Alchemy*, London, Wallflower Press, pp.83-103.

HAMES Peter (2011), «Intervista», in LANZO Gemma, ANTERMITE Costanzo (ed.), *Movement n.6: Jan Švankmajer*, Manduria, Gemma Lanzo editore, pp. 86-103.

HARVEY Dennis (2020), «Screen Grabs: Bring on the Zombies!», 48hills.com, 18 September, URL: <<https://48hills.org/2020/09/screen-grabs-bring-on-the-zombies/>>.

HEDGES Inez (2009), *Framing Faust: Twentieth-Century Cultural Struggles*, Carbondale, Southern Illinois University Press.

HEILMAN Jeremy (2002), «Faust», 7 April, URL: <<http://www.moviearty.com/1994/faust.htm>>.

IDEL Moshe (1990), *Golem: Jewish Magical and Mystical Traditions on the Artificial Anthropoid*, New York, State University of New York Press.

JACKSON Wendy (1997), «The Surrealist Conspirator: An Interview With Jan Švankmajer», *Animation World Magazine*, n. 2/3, URL: <https://www.awn.com/mag/issue2.3/issue2.3pages/2.3jacksonsvankmajer.html>.

JAMES Caryn (1994), «A Passive Faust Goes To the Devil Slowly», *New York Times*, 144, 26 ottobre, p. C15.

JIRÁSEK Alois (1921), *Staré pověsti české*, Praha, Jos. R. Vilímek.

JODOIN-KEATON Charles (2002), *Le cinéma de Jan Švankmajer. Un surréalisme animé*, Montréal, Les 400 coups.

JOHNSON Keith Leslie (2017), *Jan Švankmajer*, Urbana, University of Illinois Press.

JULIÁN Fernando de (2012), «Marionetas golémicas: el cine de Jan Švankmajer», *Fantoché*, n. 6, pp. 68-79.

KAPELÁN Xavier (2010), «Praga mágica de Švankmajer», in RUIZ DE SAMANIEGO Alberto et. al. (eds.), *Estéticas de la animación*, Madrid, Maia, pp. 131-158.

KATZ Derek (2004), «Jan Švankmajer's Faust», in DURRANI Osman (ed.), *Faust. Icon of Modern Culture*, Mountfield, Helm, pp.338-346.

KAWAKAMI Haruka (2014), «Manipulation: Jan Švankmajer's Animation Technique and Criticism on Civilization», *Journal of Urban Culture Research*, n. 9, pp.78-84.

KAWAKAMI Haruka (2022), «Manipülasyon: Jan Švankmajer'in Animasyon Tekniği ve Medeniyet Üzerine Eleştirisi», *Medeniyet Sanat Dergisi*, n. 8/1, pp.83-89.

KIEVAL Hillel J. (1997), «Pursuing the Golem of Prague: Jewish Culture and the Invention of a Tradition», *Modern Judaism*, n. 17/1, pp.1-23.

KIM Eun Sue (2010), *Lekce Švankmajer*, Tesi accademica, Praha, Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta AMU.

KIRSZMAN Julia (2016), *Deseos convulsivos. La construcción de personajes en el cine de Jan Švankmajer en relación con la pulsión de muerte freudiana*, Buenos Aires, Universidad Nacional de las Artes Departamento de Artes Audiovisuales Buenos Aires.

KOŠNÁŘ Julius (1933), *Staropražské pověsti a legendy*, Praha, Vincentinum.

KRAUS Arnost Vilém (1891), *Das böhmische Puppenspiel vom Doktor Faust. Abhandlung und Übersetzung*, Breslau, Koebner.

KRAUSE Maureen T. (1995), «Introduction: "Bereshit bara Elohim": a Survey of the Genesis and Evolution of the Golem», *Journal of the Fantastic in the Arts*, n. 7/2-3, pp. 113-136.

KRČÁLOVÁ Milena (2022), *Sklizeň / The Harvest*, Hradec Králové, Univerzita Hradec Králové.

LANE Anthony (1994), «Kafka's Heir», *The New Yorker*, n. 70, 31 October, pp. 48-50.

LATIMER Dan (1974), «Homunculus as Symbol: Dramatic and Semantic Functions of the Figure in Goethe's Faust», *Modern Language Notes*, n. 89/5, pp. 812-820.

LAVARONI Diego (2003), *Le parole divine dei cantori di strada*, Roma, Carocci.

LEWALTER Johann, BOLTE Johannes (1913), «Drei Puppenspiele vom Doktor Faust», *Zeitschrift des Vereins für Volkskunde*, n. 23, pp. 36-51.

LOO Wilfredo Enrique León, CASTRO CASTRO Carlos Ulises (2020), «Pensamiento simbólico y control social en dos cortometrajes de Jan Švankmajer: una lectura desde Platón y Foucault», *RISTI*, n. E40/1, pp. 139-151.

MALIK Jan (1954), «Tradiční loutkový Kašpárek – legenda a skutečnost», *Československý loutkář*, n. 4/12, pp. 265-268.

MARTON Laszlo (1995), «A kisgolem szetmallik», *Filmvilág*, n. 38/5, pp. 12-15.

MATHIÈRE Catherine (2015), «The Golem», in BRUNEL Pierre (ed.), *Companion to Literary Myths, Heroes and Archetypes*, London, Routledge, pp. 468-487.

MILLER Joachim (1963), *Die Figur des Homunculus in Goethes Faust*, Leipzig, De Gruyter.

MOINS Philippe (2001), *Les Maîtres de la pâte*, Paris, Dreamland.

MÜLLER-KAMPEL Beatrix (2019), *Puppentheater im 19. Jahrhundert. Mit Kasperl und Pimperl, Hanswurst und Hänenchen, Peterl und Polichinell. Studien zur Figuralität, Motivik und Komik*, Graz, Unipress Graz Verlag, 2019.

NESSELSON Lisa (1994), «Faust», *Variety*, n. 355, 11 luglio, p. 45.

NEUBAUER John (2010), «How Did the Golem Get to Prague?», in CORNIS-POPE Marcel, NEUBAUER John (eds.), *History of the Literary Cultures of East-Central Europe. IV: Types and stereotypes: Junctures and disjunctures in the 19th Century and 20th Century*, Amsterdam, John Benjamins Publication, pp. 296-307.

NEWMAN William (1999), «The *Homunculus* and His Forebears: Wonders of Art and Nature», in GRAFTON Anthony, SIRASI Nancy (eds.), *Natural Particulars: Nature and the Disciplines in Renaissance Europe*, Cambridge, MA, MIT Press, pp. 321-346.

NIELSEN Wendy C. (2016), «Goethe, Faust, and Motherless Creations», *Goethe Yearbook*, n. 23, pp. 59-76.

NIELSEN Wendy C. (2022), «*Homunculus* and the Search for Immortality in Goethe's *Faust*», in NIELSEN Wendy C., *Motherless Creations. Fictions of Artificial Life, 1650-1890*, New York, Routledge, pp. 73-89.

ODDI Stefano (2018), «Il Faust ceco di Jan Švankmajer: cronache infernali di una Praga post-comunista», *Europa orientalis* n. 37, pp. 203-225.

O'PRAY Michael (1986), «Jan Švankmajer - Militant Surrealist», *Monthly Film Bulletin*, n. 630/53, p. 224.

O'PRAY Michael (1989), «Surrealism, Fantasy and the Grotesque: The Cinema of Jan Švankmajer», in DONALD James (ed.), *Fantasy and the Cinema*, London, BFI Publishing, pp. 252-268.

O'PRAY Michael (1994), «An Alchemist of the Surreal», *Plateau*, n. 15/2, p. 17.

O'PRAY Michael (1994a), «Between Slapstick and Horror», *Sight & Sound NS*, n. 4, pp. 20-23.

O'PRAY Michael (2008), «Jan Švankmajer: A Mannerist Surrealist», in HAMES Peter (ed.), *The Cinema of Jan Švankmajer: Dark Alchemy*, London, Wallflower Press, pp. 40-66.

ORVIETO Paolo (2006), *Il mito di Faust: l'uomo, Dio e il diavolo*, Roma, Salerno editrice.

PARANAGUA Paulo Antonio (1979), «Hommage à Jan Švankmajer surreliste tchèque», *Positif*, n. 224, pp. 58-60.

PASCUAL GALBIS Pau (2024), *La magia en la animación de Jan Švankmajer*, València, Editorial Universitat Politècnica de València.

PESLIER Julia (2019), «Faust III: Post Faust/Post Goethe/Post Europe», *Fabula / Les colloques, Goethe, le mythe et la science. Regards croisés dans les littératures européennes*, MASSONNAUD Dominique (ed.), URL: <<http://www.fabula.org/colloques/document6210.php>>.

PETEK Polona (2009), «The Death and Rebirth of Surrealism in Bohemia: Local Inflections and Cosmopolitan Aspirations in the Cinema of Jan Švankmajer», *Journal of Contemporary European Studies*, n. 17/1, pp. 75-89.

PETRÁK Matěj (2024), *Šašci současnosti*, Praha, Akademie muzických umění v Praze.

PITASSIO Francesco (1997), «Linee di fuga», in FORNARA Bruno, PITASSIO Francesco, SIGNORELLI Angelo (eds.), *Jan Švankmajer*, Bergamo, Stefanoni, pp. 45-55.

POLAK Léon (1928), «Die *Homunculus*-Figur in Goethes *Faust*», *Neophilologus*, n. 13, pp. 16-32.

PONTIERI Laura (2019), «Animate, Inanimate and Beyond in Švankmajer's *Faust* (1994)»,

*Theatralia*, n. 22/2, Supplementum, pp. 83-95.

RAFFERTY Terrence (1988), «All Sizes», *The New Yorker*, 8 August, p. 77.

REICHLIN-MELDEGG Alexander von (1848), *Die deutschen Volksbücher von Johann Faust, dem Schwarzkünstler, und Christoph Wagner, dem Famulus, nach Ursprung, Verbreitung, Inhalt, Bedeutung und Bearbeitung mit steter Beziehung auf Göthe's Faust und einigen kritischen Anhängen. Zweites Bändchen, welches die späteren Darstellungen der Faustsage, ihre Verbreitung außerhalb Deutschlands, die angeblichen Schriften Faust's und die Sage von Christoph Wagner enthält*, Stuttgart, Verlag des Herausgebers.

RICHARDSON Michael (1978), *Surrealism and Cinema*, Rosemont, Franklin.

RICHARDSON Michael (2006), «Jan Švankmajer and the Life of Objects», in RICHARDSON Michael (ed.), *Surrealism and Cinema*, Oxford, Berg, pp. 121-135.

RUDRUM David (2005), «Silent Dialogue: Philosophising with Jan Švankmajer», in READ Rupert, GOODENOUGH Jerry (eds.), *Film as Philosophy. Essays in Cinema after Wittgenstein and Cavell*, London, Palgrave Macmillan, pp. 114-132.

SÁNCHEZ TIERRASECA Mónica (2025), «Objetos y transmutaciones de lo cotidiano como umbral hacia lo siniestro en la narrativa de Jan Švankmajer», *Brumal. Revista De investigación Sobre Lo Fantástico*, n. 13/1, pp. 335-356.

SAVLOV Marc (1994), «Faust (1994)», *Austin Chronicle*, 14 ottobre, URL: <<https://www.austinchronicle.com/events/film/1994-10-14/138445/>>.

SCANDOLARA Adriano (2020), «Marlowe, Goethe, Švankmajer: Três faces do mito de Fausto e sua relação com a modernidade», *Travessias Interativas*, n. 10/20, pp. 10-27.

SCHMITT Bertrand (2012), «Detailed Biography with Commentary (1)», in DRYJE František, Schmitt Bertrand, PURŠ Ivo, (ed.), *Jan Švankmajer: Dimensions of Dialogue: between Film and Fine Art*, Revnice, Arbor Vitae, pp. 497-508.

SCHOLEM Gershom (1966), «The Golem of Prague and the Golem of Rehovoth», *Commentary*, n. 41/1, p. 62.

SCHOLZ Arthur (1944), «Goethe's Homunculus», *German Quarterly*, n. 17/1, pp. 23-27.

SCHWARTZ Dennis (2004), «Faust», *Ozus' World Movie Reviews*, 30 gennaio, URL: <https://dennisschwartzreviews.com/faust/>.

SHERA Peta Allen (2001), «The Labyrinthine Madness of Švankmajer's Faust», *Journal of Gender Studies*, n. 10/2, pp. 127-144.

SEGNINI Elisa (2009), «Between Theatre and Ritual in Švankmajer's Faust», *Structuralism(s) Today*, AMBROS Veronika, LE HUENEN Roland (eds.), Ottawa, Legas, pp. 153-164.

SNOW Kathleen R. (1980), «Homunculus in Paracelsus, "Tristram Shandy", and "Faust"», *The Journal of English and Germanic Philology*, n. 79/1, pp. 67-74.

SORFA David (2003), «Architorture: Jan Švankmajer and Surrealist Film», in FITZMAURICE Tony (ed.), *Screening the City*, London, Verso, pp. 100-112.

SORFA David (2011), «L'oggetto del film in Jan Švankmajer», in LANZO Gemma, ANTERMITE Costanzo (eds.), *Moviement n.6: Jan Švankmajer*, Manduria, Gemma Lanzo editore, pp. 18-23.

ŠTĚDRON Miloše (1992), *Josef Berg – skladatel mezi hudbou, divadlem a literaturou*, Brno, Masarykova univerzita.

STOJANOVA Christina, GRAVEL Jean-Philippe (2002), «Jan Švankmajer: dialogues pour débutants», *Ciné-Bulles*, n. 20/1, pp. 44-48.

STRICK Philip (1994), «Faust», *Sight and Sound*, n. 10, pp. 40-41.

STROM Gunnar (1992), «Jan Švankmajer: surrealist og animator», *Z Filmtidsskrift*, n. 3, pp. 36-40.

ŠVANKMAJER Jan (1996), *Švankmajer's Faust: The Script*, Trowbridge, Wiltshire, Flicks Books.

ŠVANKMAJER Jan (1997), *Anima, animus, animace*, Praha, Arbor Vitae.

ŠVANKMAJER Jan (2018), *Cesty spasení*, Prague, Dybbuk.

ŠVANKMAJER Jan (2001), *Síla imaginace*, Prague, Dauphin.

ŠVANKMAJER Jan (2003), «Vážený pane rektore...», *Loutkář*, n. 53/3, pp. 120-121.

ŠVANKMAJER Jan (2004), *Transmutace smyslů*, Praha, Středoevropská galerie a nakladatelství.

ŠVANKMAJEROVÁ Eva, ŠVANKMAJER Jan (2004), *Jídlo*, Praha, Arbor Vitae.

SWEIGSTILL Bohumil (1946), *Jak Kašpárek roztočil čerty: Rozmarná pohádka ve 3 jednáních*, Praha, A. Storch syn.

VALENTIN Veit (1898), «Goethes Homunkulus», *Modern Language Notes*, n. 13/7, pp. 216-222.

VIMENET Pascal (2010), *Una utopia del continuum, en Jan Švankmajer: La magia de la subversión*, Madrid, T&B Editores.

VLEK Pavel *et alii* (1996), *Umělecké památky Prahy. Staré Město a Josefov*, Praha, Academia.

WAGNER Meike (2004), «Überstürzung und Serie. Surrealistische Körper bei Jan Švankmajer», in NÖTH Winfried, IPSEN Guido (eds.), *Körper – Verkörperung – Entkörperung*, Beiträge des 10. Internationalen Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Semiotik (DGS) vom 19-21 Juli, Universität Kassel, Kassel, Kassel University Press, pp. 1096-1104.

WELLS Paul (2002), «Animated Anxiety. Jan Švankmajer, Surrealism and the "Agit-scare"», *KinoEye*, n. 2/16, 21 October, URL:<[www.kinoeye.org/02/16/wells16.php](http://www.kinoeye.org/02/16/wells16.php)>.

WHITE Timothy R., WINN J. Emmet (2011), «Il domani potrebbe salvarti. Jan Švankmajer e le storie di Edgar Allan Poe», in LANZO Gemma, ANTERMITE Costanzo (eds.) *Movement n.6: Jan Švankmajer*, Manduria, Gemma Lanzo editore, pp. 34-45.

WIESEL Eli (1983), *The Golem: the Story of a Legend*, New York, Summit Books.

WILSON Ewan (2018), «‘Diagrams of Motion’: Stop-Motion Animation as a Form of Kinetic Sculpture in the Short Films of Jan Švankmajer and the Brothers Quay», *Animation*, n. 13/2, pp. 148-161.

ŽIŽEK Slavoj (2007), *La violenza invisibile*, Milano, Rizzoli.

ZMUDZINSKI Boguslaw (2002), «Jestem surrealista», *Kino (Warszawa)*, n. 36/4, pp. 23, 56.

### **Come citare questo articolo:**

Arata Luigi, “Il *Faust* di Jan Švankmajer: decostruzione del mito e critica della modernità”, *InterArtes* [online], n. 7, “Faust, mito della modernità” (Brignoli Laura, La Manna Federica, Zangrandi Silvia T. eds.), dicembre 2025, pp. 107-137, URL: <[https://www.iulm.it/wps/wcm/connect/iulm/6b6b5ce2-ff19-4ece-996b-ece7d65b5a65/05\\_Arata.pdf?MOD=AJPERES](https://www.iulm.it/wps/wcm/connect/iulm/6b6b5ce2-ff19-4ece-996b-ece7d65b5a65/05_Arata.pdf?MOD=AJPERES)>.